KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 91 - GENNAIO 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani, Simona Zanon

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. La famiglia, però, non è tutto, e la precaria pace viene spesso rotta da interventi esterni, di natura divina o... demoniaca! Attualmente, un misterioso ragazzino venuto dal nulla sta sconvolgendo Belldandy, apparendo in continuazione davanti a lei e dichiarando di averla già conosciuta molto tempo prima...

EXAXXION

Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. Durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia aliena mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota il nipote di una tuta da combattimento che lo trasforma in un superuomo, e lo convince a pilotare il gigantesco robot Exaxxion per contrastare le mosse del generale Sheska. Gli alieni scoprono di potere ben poco contro l'Exaxxion, in realtà una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa ai tempi del massimo splendore tecnologico di Riofard, e così progettano di rientrarne in possesso. Per questo motivo, Akane Hino (compagna di classe di Hoichi) e la madre del ragazzo vengono imprigionate e interrogate, ma la donna riesce a mettere in atto un piano di fuga, camuffando se stessa e la ragazzina da donne fardiane, mentre Hoichi accorre al loro salvataggio a bordo del colossale robot, distruggendo involontariamente mezza città...

NARUTARU

Durante le vacanze estive, la giovanissima e frenetica Shiina passa alcuni giorni presso i nonni, e le giornate trascorrono allegre in compagnia dei ragazzini del luogo finché un'improvvisata gara di nuoto in una zona di forti correnti marine rischia di portarle via la vita. Poco prima di perdere i sensi, Shiina intravede sul fondale un buffo essere a forma di stella, che la salva: la ragazzina decide così di portarlo con sé in città, battezzandolo Hoshimaru e facendolo passare per uno zainetto. Sulla via del ritorno, la ragazzina incontra in aeroplano due giovani ed enigmatici compagni di viaggio che dimostrano una singolare conoscenza riguardo allo strano 'zainetto'. Durante l'attacco di una misteriosa creatura volante, l'aereo rischia di precipitare, e Shiina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti solo grazie ai poteri di Hoshimaru, al suo spirito d'iniziativa e all'aiuto di una misteriosa ragazza a bordo di un velivolo dalla foggia inusuale. Superato il momento di panico, però, dei due compagni di viaggio di Shiina non resta traccia. Rientrata a casa, Shiina fa la conoscenza di Akira Sakura, una ragazzina terrorizzata dal mondo che la circonda, tanto da trovarsi spesso sull'orlo del suicidio. La causa: una creatura simile a Hoshimaru che lei occulta nell'armadio...

AITEN MYOO

Kotono Mitsuyoshi è una quindicenne ingenua, sempre pronta a credere in chiunque e a concedergli la propria fiducia anche se la situazione lo sconsiglierebbe. Quando alcuni strani incidenti iniziano a capitarle intorno, la ragazzina inizia a spaventarsi, e a identificare un elemento comune a tutte le situazioni: la costante presenza di uno strano bambino. Messa sul chi vive dai compagni di classe, Kotono inizia a temere di essere presa di mira dal misterioso piccoletto, e il suo stupore è grande quando una sera, rientrando a casa, i genitori glielo presentano come il nuovo coinquilino: Aiten Myoo, questo il suo nome, risulta essere il figlio di un superiore del padre, e pertanto va trattato con la massima cura! I sospetti sul conto del piccoletto vengono alimentati dai nuovi inquietanti eventi legati al misterioso 'maniaco del quartiere', ma Kotono decide di dare credito ad Aiten, ormai certa della sua più volte dimostrata purezza d'animo...

...E NON E' FINITA QUI!

Inizia finalmente **KamiKaze** di Satoshi Shiki, **Narutaru** diventa mensile e... occhio ai mesi prossimi: tornano **Ryoichi Ikegami** e **Masamune Shirow**!

Copyright:

© Kodansha Ltd. 2000 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.

Aa! Megamisama © Kosuke Fujishima 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1997 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Exaxxion © Kenichi Sonoda 2000. All rights reserved. First published in Japan in 2000 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Fushigi Fushigi © Hiroshi Yamazaki 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1993 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Narutaru © Mohiro Hitoh 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1998 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Aiten Myoo Monogatari © Ryusuke Mita 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1998 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

KamiKaze © Satoshi Shiki 2000. All rights reserved. First published in Japan in 1998 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2000. All rights reserved.

Original artworks reversed for Edizioni Star Comics.

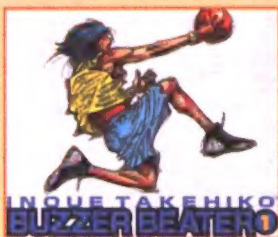
sommario

+ In copertina questo mese:

KamiKaze
© Satoshi Shiki, Kodansha
Shojo Kakumei Utena
© Chiho Saito, BE Papas, Shogakukan
Saint Seiya
© Masami Kurumada, Shueisha, TOEI
Cowboy BeBop
© Sunrise
Buzzer Beater
© Takehiko Inoue, Shueisha

COME UNA FENICE (Like a Phoenix)

Da qualche tempo sentivamo un po' di ruggine negli ingranaggi di questa nostra rivista ammiraglia. Cercavamo di riappropriarci dell'entusiasmo delle origini – quando aprimmo le porte ai manga con Granata Press (1990), o ancor prima con "Mangazine" versione fanzine (1988) – senza accettare però l'idea che i tempi sono cambiati, e che le esigenze di tutti i fan non sono le stesse di una volta. Avevamo paura di crescere, perché ogni crescita porta con sé grandi trasformazioni. Ma in fondo è naturale: perché **Kappa Magazine** rimanga il manifesto di ogni appassionato di anime e manga, anche in questo nuovo decennio (o, se preferite, in questo nuovo secolo, o addirittura millennio), è giusto mandare al diavolo concetti e preconcetti, abbandonare la pura e semplice informazione per essere a tutti gli effetti una rivista di servizio. Una guida per ogni nippo-fan che desideri orientarsi in un mercato sovraffollato, ormai saturo di manga e anime, in balia di nuovi luoghi comuni. Il Giappone è di moda. Si mangia *sushi*, si dorme sul *futon*, ci si converte al buddismo, i *kanji* fanno ormai design, e i servizi televisivi su Tokyo quasi si sprecano. Eppure si conosce davvero poco del Giappone. Sul nuovo **Kappa** celebreremo il bello, segnalando titoli e autori, ospitando idee in movimento, raccogliendo – se possibile – persino le energie di altri colleghi o editori. Perché insieme si può essere più forti. E schiereremo a poco a poco i serial più attesi o applauditi di questi anni, iniziando con **KamiKaze** per proseguire con l'imminente **Man Machine Interface** di Masamune Shirow, e con le strip di **What's Michael**. Non vogliamo svelarvi altro. Voltate pagina e tuffatevi nelle nuove rubriche (tra un mese ne avrete anche una sulle vecchie glorie e una 'itinerante' su CD, videogame e multimedia), nel ricco dossier (a febbraio sarà di scena Tatsuya Egawa) e soprattutto nelle storie a fumetti. E non dimenticate: **Kappa** rinasce dalle sue ceneri, ma i vostri Kappa boys sono sempre gli stessi... solo un pizzico più entusiasti! **Kappa boys**

"Se vogliamo che tutto rimanga come è, bisogna che tutto cambi" **Giuseppe Tomasi di Lampedusa**

Takehiko Inoue
BUZZER BEATER
Shueisha, 128 pagine, ¥ 840 cad.
Takehiko Inoue ha poche ma accese passioni nella vita. Una di queste è certamente il basket. Il papà di **Slam Dunk** racconta con la consueta maestria la rabbia che muove i giocatori e fa vincere un incontro. Nato su Internet per il sito ufficiale dell'autore, **Buzzer Beater** ha preso corpo in edizioni sempre diverse, a seconda del paese che l'ha trasposto su carta. Lo caratterizza un colore da layout, che contrappone un pantone istintivo e sintetico a un uso del computer preciso e compatto. Siamo in un anno imprecisato del terzo millennio, e un anziano mecenate ha formato una squadra di basket con 15 ragazzi, tra cui il leader Hideyoshi. I giovani disputano un torneo spaziale, per poi tornare sulla Terra e formare la più forte squadra del pianeta. Una miniserie piacevole e sperimentale, stranamente ancora inedita in Italia. **MDG**

AAVV
DEVILMAN ILLUSTRATIONS
Kodansha, 80 pagine, ¥ 3.000
Una violenza selvaggia trasformò il pacifico pianeta Terra in un Inferno. Gli esseri umani erano incapaci di contrastare la loro fine, ma alcuni di loro furono illuminati dalla volontà di lottare e da uno spirito valoroso e potente. E Dio li chiamò Demoni. Dio ha creato un mondo imperfetto, malvagio, in preda alla sofferenza e al mistero. Dalla nascita dell'uomo alla sua distruzione. Chi sarà l'ultimo superstite? Questa non è una battaglia per salvare il genere umano. L'uomo diviene demone e la verità si risveglia. Devilman è l'esercito di Dio, creato per guidare l'uomo alla vittoria. Un genere diverso, indipendente. Un superbo senso del dovere e il terrore del piacere delle passioni. In questo Giappone di fine millennio la parola d'ordine sembra essere 'revisionismo'. Si riscrive la storia, si dà un volto nuovo ai personaggi. Dopo essere stato protagonista di nuove rivisitazioni, l'uomo diavolo di Go Nagai diviene modello per squarci di inquietudine. Kodansha ha chiamato a rapporto il meglio del panorama artistico internazionale, attingendo anche dall'immenso serbatoio degli autori europei, dall'italiano Igort al francese Beb Deum. Esponenti del mondo animato come Akemi Takada sfilano 'all color' assieme a maestri del fumetto del calibro di Masakazu Katsura, Kazushi Hagiwara, Toni Takezaki, Shinichi Hiromoto, Yoshitaka Amano, Kenji Tsuruta, Moto Hagio, Sho Tajima. Non tutte le interpretazioni denotano amore e cultura storica, si scherza con la sessualità e la religione, si sperimentano tecniche non sempre suggestive, ma il volume è talmente straordinario da porre tutto in secondo piano. Peccato solo per l'anonima sovraccopertina bianca: una bella illustrazione di papà Nagai avrebbe fatto da blasonato anfitrione. **MDG**

Devilman © Go Nagai/Dynamic Planning Inc.

Tsutomu Takahashi
JIRAISHIN: Mother of Crime
Kodansha, 256 pagine, ¥ 480
Mother of Crime è una storia dura, violentissima, che conta su un'atmosfera cupa, su scene spesso notturne, su una New York fredda e solitaria, claustrofobica negli ambienti e nei rapporti tra i personaggi. Tsutomu Takahashi gioca su sguardi, incroci di punti di vista, riesce a far respirare il genere poliziesco e costruisce un thriller dal ritmo dilatato, dove il tempo sembra annullarsi. In una delle più riuscite saghe di **Jiraishin** si mette in gioco l'America più grigia, senza speranze e vie d'uscita se non la morte e l'alienazione. Il manga trova le sue note

Hitoshi Iwaaki
L'OSPITE INDESIDERATO
Phoenix, 256 pagine, lire 8.900

Una razza di parassiti alieni attacca i mammiferi terrestri per potersi cibare del loro cervello, agendo indisturbati grazie al loro potere metamorfico. Anche il sedicenne Shinichi Izumi viene attaccato da uno di questi esseri, che riesce a prendere il controllo di una mano del giovane. I due impareranno presto a convivere impegnandosi nel difficile compito di far coesistere pacificamente le due razze.

Iwaaki sposta pian piano l'enfasi della storia dall'elemento di mistero che aveva caratterizzato il primo volume per muoversi sotto la superficie, sotto ciò che è percettibile all'istante, per raggiungere una dimensione più reale di quella apparentemente tangibile. L'intento dell'autore è quello di miscelare i generi, l'horror, la commedia, l'indagine psicologica, trasferendo un pizzico di novità nella tradizione nipponica. Il risultato complessivo palpita di grazia e suggestione. Lo sguardo scivola verso prospettive inedite. Con un ritmo largo da saga sfilano conflitti generazionali, furibonde battaglie, morti e rigenerazioni, intermezzi umoristici. Lo stile di disegno concilia raffinatezza e semplicità. E' perfetto per emozionare, spaventare, rendere al meglio la tensione. **MDG**

migliori nel rapporto ambiguo tra l'agente Iida e Lisa Lewis, nella messa in scena delle loro vulnerabilità. L'amore è contaminato dalla morte, la freddezza di Iida è offuscata dall'amore, e sono sempre l'amore e la morte a chiudere la storia. E in questo gioco al massacro entra anche Narita, che ne rimane vittima. Si è appena conclusa la pubblicazione di **Jiraishin** sulle pagine di "Afternoon", ma Kodansha continua a celebrare il noir più freddo e suggestivo in un libro dal grande formato, primo appuntamento con le **Memorial Selection** di un autore che ha cambiato il volto del manga in Giappone. La storia in questione era apparsa nel volume 11 della serie regolare. **MDG**

TOKYO MOVIE ANIME SUPER DATA FILE
Tatsumi, 176 pagine, ¥ 2.300.

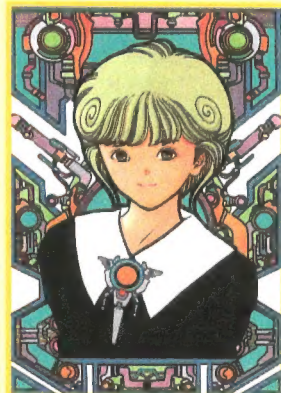
Ormai il millennio è finito. E' ora di fare un primo bilancio della situazione, e a discapito del clima invernale, fioriscono in libreria una serie di interessantissime pubblicazioni-enciclopedia che raccolgono migliaia di informazioni utili a chi voglia sapere tutto, ma proprio tutto, sulle sue produzioni preferite, quanto al neofita che si riavvicina al cartone animato giapponese in memoria dei bei tempi andati.

Dopo il **Super Robot Generation** pubblicato da Kadokawa approdiamo ora all'altrettanto gustoso **Tokyo Movie Super Data File**, pubblicato questa volta dalla Tatsumi.

Più completo rispetto al 'cugino' della Kadokawa - si fermava infatti al 1987 -, il libro contiene informazioni aggiornatissime che comprendono anche le produzioni più recenti, senza tralasciare le numerose co-produzioni con l'estero (*Ulisse 31*, *Reporter Blue*, ecc...), di cui la TMS è sempre andata più che fiera.

Il viaggio inizia dagli anni '60, quando i cartoni animati erano ancora in bianco e nero, e prosegue attraversando *Kyojin no Hoshi* (*Tommy la stella dei Giant*), *Versailles no Bara.* (*Lady Oscar*) e *Lupin III*. L'ultima stazione è il 1999. Il viaggio termina con i più recenti *B't X*, *Devilman Lady* e *Detective Conan*. Il treno però non si ferma qui, e le sorprese che il nuovo millennio riserva sono ancora tutte da scoprire! **BR**

paperView

Tutto nuovo sotto il sole! Gran clamore per l'annunciato arrivo a febbraio di **Capitan Tsubasa**, che approda finalmente in albo monografico su **Techno**, in un formato più congeniale per poterne seguire le entusiasmanti imprese calcistiche. Altro grandissimo ritorno dello stesso mese è quello che ci propone la nuova collana **Greatest** con **Video Girl Ai** (a detta di molti, il più bel manga mai realizzato!) in edizione deluxe, riveduta e corretta, con nuovi adattamenti e – udite udite – lettura 'alla giapponese' per mantenere intatto ogni minimo particolare degli elaboratissimi scenari di Masakazu Katsura. Anche a marzo, una valanga di novità in arrivo. Il quarto numero di **Point Break** dà il via a **Hojo World**, raccolta di *tutti* i racconti brevi di Tsukasa Hojo. Nel primo volume, oltre al delizioso **Il dono dell'angelo**, due chicche assolutamente imperdibili: **XYZ** e **Double Edged**, gli episodi pilota completamente inediti di **City Hunter**! Nel frattempo, **Up** sforna il volume autoconclusivo **Another One Bites the Dust** di Yamamoto & Koshiba, un violento spaccato sul mondo del sesso mercenario giapponese, e nello specifico della realtà chiamata in gergo 'enko': ragazze che indossano uniformi scolastiche per attizzare gli appetiti sessuali di uomini di mezz'età, e che con una frequenza preoccupante finiscono spesso molto male. Su **Mitico** la miniserie a colori di **Dottor Slump colpisce ancora** si conclude con l'ottavo numero, e mentre su **Kappa Extra** proseguono le avventure di **B't X**, l'intrigante **Kanon** torna su **Amici**. Sul prossimo numero di **Kappa Magazine**, invece, continua il rinnovamento, e alle rubriche fisse se ne aggiunge una nuova, più volte richiesta: in **A Volte Ritornano** parleremo finalmente dei 'classici' degli anni '70 e '80, partendo dal grande **Daitarn 3**, mentre per il settore novità tocca all'ormai popolarissimo **Tatsuya Egawa** e al suo più grande successo **Golden Boy**!

Video Girl Ai © Katsura/Shueisha

COWBOY BEBOP
Dynamic Italia, 125 min, lire 39.900

Spike Spiegel viaggia a bordo della sua astronave con il fedele compagno d'avventure Jet Black. La loro vita è all'insegna dell'avventura, la loro missione è quella di catturare pericolosi criminali, recuperare le loro taglie. Durante il viaggio, incontri inaspettati movimentano la vita dei nostri eroi. Come quello con l'esplosiva Faye Valentine, o con un prezioso cucciolo da salvare. Due nuovi 'amici' da cui sarà difficile separarsi, e che inizieranno a gravitare sempre più saldamente attorno a Spike.

Cowboy BeBop © 1998 Sunrise Inc.

Una miscellanea di generi, dal road movie alla gangster story, fino alla commedia. Il tutto condito da sesso e droga, da dialoghi freddi e veloci, da una regia sapiente, da una colonna sonora puntuale e appropriata.

Risvolti comici, paesaggi desolati, personaggi stravaganti, azioni sconclusionate per un cartone animato ambizioso e personale, sbrigliato, orgoglioso e originale. Un moderno cult sostenuto e osannato dalla MTV Generation.

L'impressione dominante, raramente incontrata nelle recenti produzioni animate giapponesi, è quella di un cinema denso, pieno di voci, di idee e sentimenti fino al limite, che reca in sé il sogno della grande avventura.

Il regista sembra divertirsi davvero raccontando le assurde avventure del cacciatore di taglie Spike Spiegel, e questo nonostante la morale: nessuna salvezza è possibile in nessun luogo, da nessuna parte. Non rimane allora che la consolazione della musica fusion che accompagna i protagonisti in ogni missione, dallo scontro con il pusher Asimov Solensan all'incontro con la prorompente Faye Valentine.

Tra dieci anni sentiremo ancora parlare di **Cowboy BeBop**, perché ha un'ironia, un gusto per understatement e un'attenzione all'incastro della trama così centrati da incantare lo spettatore e tenerlo ben stretto fino alla conclusione di ogni episodio. Un piccolo gioiello, davvero. **MDG**

L'attesa risaliva al 1998, quando le prime immagini giungevano col contagocce dal Giappone. Poi, finalmente, eccolo su MTV, eccolo in videocassetta! Inizia: la sigla è spettacolare, degna del miglior film di James Bond, graficamente perfetta, dotata di una regia calcolata cronometro alla mano; il tema musicale d'apertura non è la solita canzone rockettara fuori moda, solitamente usata per i serial animati d'azione. L'episodio inizia lasciando presupporre bene. Grande sfoggio di tecnica, computer grafica ben camuffata che non infastidisce l'occhio come i primi film Disney che ne facevano uso; la colonna sonora è accattivante, e ti fa dimenticare che **Cowboy BeBop** è 'solo' un cartone animato. E poi... più nulla. Gli eventi si succedono diluiti, in maniera quasi sonnolenta. Le 'incredibili avventure' non fanno correre nessun brivido d'emozione lungo la schiena. Gli scenari in cui si svolgono le storie sono rimasti ancorati, o meglio, arenati alle ormai aride spiagge degli OAV degli Anni Ottanta: i personaggi non sono o non fanno nulla che un qualsiasi Ryo Saeba o un Lupin III non sia già stato o non abbia già fatto; gli intrighi e gli eventi non narrano nulla che i vari Crusher Joe, Dirty Pair o Urashiman non abbiano già abbondantemente sviscerato. E allora, perché tanto dispendio di tecnica, di pubblicità e d'energie, se poi alla fine manca la sostanza? Dobbiamo proprio accontentarci solo della sigla iniziale? **AB**

RURONI KENSHIN OAV
Visual Works, 25 min, ¥ 5.600

A seguito del successo della serie animata e del film cinematografico era facile aspettarsi una mini-serie in OAV dedicata a **Kenshin**, soprattutto perché alcune cose riguardanti il suo passato erano rimaste ancora oscure: infatti, proprio del passato dell'invincibile Battosai parla questa serie di quattro episodi. Partendo dal momento in cui il piccolo Kenshin assiste al massacro della sua famiglia e passando al periodo in cui diventa discepolo del maestro che lo guiderà nella conoscenza delle tecniche della spada, assisteremo alla sua metamorfosi in spietato assassino fino a quando scoprirà per la prima volta l'amore. Dai toni molto più crudi rispetto alla serie televisiva, questi OAV indagano a fondo nell'animo del protagonista rivelandoci i lati più intimi del suo carattere. Una bella prova sotto tutti i punti di vista.

Tecnicamente ci troviamo davanti a una notevole animazione e a un'attenta regia, mentre per quello che riguarda la caratterizzazione grafica dei personaggi possiamo notare un notevole realismo molto più adatto ai toni drammatici della vicenda. I personaggi appaiono diversi rispetto a quelli della serie TV, ma la cosa non dà assolutamente fastidio, anzi, tale contrasto serve a fare apprezzare la storia di **Kenshin**.

Da vedere, soprattutto per chi non conosce ancora il fumetto, in attesa di tuffarsi tra le pagine di **Express**. Ma consigliato anche a chi cerca finalmente un po' più d'introspezione nella caratterizzazione dei personaggi. **AP**

PERFECT BLUE

thriller, VM 14, 81 min, L. 39.900, Yamato

Il mondo degli *idol* è una delle realtà giapponesi più discusse nel mondo. Attorno agli *idol* – giovani cantanti o attori, di sesso maschile o femminile – si riuniscono sempre nutrite schiere di adolescenti più o meno fanatici, bisognosi di 'guide spirituali' o di veri e proprio alter ego, di super-io disincarnati. Backstreet Boys o Spice Girls sarebbero gli esempi di *idol* occidentali più facili da riportare, ma lo star-system giapponese è in molti casi molto più complesso, crudele e oppressivo di quello anglo-americano. La 'vita' di un *idol* ha spesso una durata di pochi mesi, e nei casi più fortunati l'artista ha un successo tale da dare origine a vere e proprie manie di massa, finché il pubblico si stanca e inizia a cercare un nuovo idolo da fagocitare e consumare. Gli anni Ottanta sono stati il momento di maggior successo per *le* idol giapponesi. Ogni network aveva la propria trasmissione dedicata alle 'nuove promesse' della canzone, e così, ai soliti gruppetti pop e rock, avevano preso ad affiancarsi sempre più spesso ragazzine dal viso acqua e sapone e dalla vocetta squillante, costrette in abiti dai colori pastello e in gonnelline vaporose, addobbate con grandi nastri, fiocchi e pizzi, alla stregua di bomboniere viventi. Lo scopo di queste cantanti – o dei loro manager – era quello di incarnare ideali di purezza, e facevano stragi di cuori con canzoncine zuccherose, rappresentate nelle apparizioni 'live' con piccoli gesti coreografici che deliziavano i fan. Ma poi, per le idol è iniziato il declino. In questo film assistiamo proprio al tramonto delle Cham, quando il manager decide che per la leader Mima è venuto il momento di 'crescere artisticamente'. E così la ragazza dà l'addio al palco e si trova proiettata nella fiction TV in ruoli di second'ordine, diventando poi un personaggio chiave del thriller *Doppio Legame* grazie a una scena di stupro e a un servizio fotografico senza veli. Il cambiamento non va a genio a un fan, che decide di fare strage di coloro che hanno 'sporcato' l'immagine di Mima, spinto da qualcuno che via e-mail si spaccia per la Mima 'di un tempo', causando problemi psicologici anche a quella vera, proprio mentre questa interpreta sul set un personaggio afflitto da doppia personalità. In un delirante crescendo, Mima perde il contatto fra realtà e recitazione, fino all'imprevedibile colpo di scena. Satoshi Kon dà prova di essere un abile regista, oltre che un bravo disegnatore, dimostrando che il cartone animato è perfettamente complementare al cinema dal vivo. Un thriller che avrebbe meritato l'onore del grande schermo anche nel nostro paese. **AB**

Perfect Blue © Rex Entertainment 1997

Coming soon! Nei prossimi mesi potrete rilassarvi nelle poltrone del vostro salotto certi di trovare sollievo e compagnia nell'home video:

Dynamic Italia

Nadesico # 1 (75 min, lire 39.900)
Harlock Saga # 1 (60 min, lire 39.900)
L'imbattibile Daitarn 3 # 1 (125 min, lire 39.900)
Ritorno a El-Hazard # 2 (60 min, lire 39.900)
Alexander # 2 (75 min, lire 39.900)
Hyperdoll # 2 (40 min, lire 34.900)
Orphen lo stregone # 2 (100 min, lire 39.900)

Orphen © Kadokawa/TBS/Bandai Visual

Yamato Video

Superbambola 28 (VM 18, 45 min, lire 39.900)
Black Jack # 7 (49 min, lire 34.900)
My My My # 1 (VM 18, 45 min, lire 39.900)
Yu Yu Hakusho # 4 (100 min, lire 32.000)
Gackeen Magnetico Robot # 5 (100 min, lire 32.000)
Slam Dunk # 2 (100 min, lire 32.000)
Baldios, il guerriero dello spazio # 3 (100 min, lire 32.000)

SAINT SEIYA THE MOVIE

Dynamic Italia, 50 min, lire 39.900

La malvagia dea Eris vuole uccidere l'eterna rivale Atena, e per fare questo si impadronisce del corpo della giovane Eri e fa rapire Saori (l'incarnazione terrena di Atena) per eliminarla. I cinque santi protettori, ovvero Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki, si ritrovano ancora una volta nel mezzo di una guerra divina, pronti ad affrontare gli emissari della malvagia Eris. Fino a qui tutto bene, anche perché questa storia l'avremo vista almeno duemila volte, ma questa volta i santi di Atena si presentano al pubblico in una nuova edizione fedele all'originale. Quindi, non più Pegasus ma Seiya, non più Fulmine di Pegasus ma Pegasus Ryusei Ken, non più frasi altisonanti in ricordo dei poemi epici ma grida ed echi di battaglia in puro stile giapponese. Non si può certo dire che questo sia un film pieno di contenuti, ma per una volta un bel «e chi se ne frega» ci sta proprio bene, non trovate?

Che dire di più? Assolutamente imperdibile per i puristi e per chi si avvicina ai **Cavalieri dello Zodiaco** per la prima volta (anche se penso proprio che siano pochi a non conoscerli): animazioni fluide e colori ultravivaci per questo primo film (seguiranno gli altri tre prossimamente) in un'edizione del tutto simile all'originale (tranne che per la lingua) e doppiata in maniera egregia. Un ultimo punto a favore va alla confezione, la cui fascetta ci presenta delle belle immagini di Seiya e Ikki con le rispettive schede, il tutto condito con le schede dei personaggi che appaiono in questo film. Non so voi cosa farete, ma io non lo perderei per nessuna ragione. In attesa della prossima ristampa del manga originale, per le Edizioni Star Comics. **AP**

rubriKappa

Cari gabillosauri, patatine fritte a tutti (con la maionese, però). Alé! Visto che ribaltone, il nuovo **Kappa Magazine**? Come dire, mi sento steso, orizzontalizzato. Ero abituato alla verticalità, ma ormai vedo che dovrò abituarmi ad andare in giro chinato, visto che l'allargamento dei miei locali ha coinciso con un abbassamento del soffitto. Aò! Mi sento in soffitta! Cos'è tutto quel casino, là sotto? I miei vicini del piano di sotto, affittuari fissi da questo mese del seminterrato, sono quelli dell'ADAM, che non c'entra niente col 'Paradis Terrestr Biblic', bensì c'entrano con Internet, quella roba dove si naviga a bordo del computer. Io ci ho provato a navi-surfare, ma il mio monitor verdolino (per non fare pubblicità, quello col nome scozzese e con la mela) è troppo rotondeggiante per cercare di starci sopra in equilibrio. Quindi,

JoJo © Lucky Land Communications/Shueisha

buone gnùs con essi, mentre con me continueremo a otakueggiare qua e là, andando alla ricerca di kiakkiere direttamente dentro le redazioni nipponike e non. Dunque, tanto per iniziare, vorrei darvi due ragguagliate alla griglia riguardo a quel pazzoide incontrollato di Hirohiko Araki. Dunque, prima di tutto, sappiate che le voci riguardo alla conclusione de **Le bizzarre avventure di JoJo** sono state smentite a sorpresa... dall'inizio della pubblicazione della sesta serie, intitolata **Stone Ocean**! Iniziato questo stesso mese sulla rivista "Jump", il nuovo capitolo della più lunga saga generazionale mai concepita da mente umana vede finalmente protagonista UNA DONNA! Sì, avete capito bene: per la prima volta avremo una 'JoJa' vera (a differenza dell'equivoco ingegnosamente generato per la presentazione di Giorno Giovanna/Giovanna Giorno), di nome Joleen (o Joelyn, o qualcos'altro, dipende da come kavolo volete traslitterarlo) e di cognome... Kujo! Sì, avete capito bene: ancora una volta la parentela con il protagonista di una delle serie precedenti è strettissima. Joleen è infatti la figlia di Jotaro Kujo (il protagonista della terza serie!), afflitta da un misterioso e apparentemente irrisolvibile problema: la madre decide così di chiamare l'ex marito per aiutarla a risolverlo! Come sarà il Jotaro del 2010, all'età di 39 anni suonati, con una figlia e un divorzio alle spalle? Lo sapremo in questi mesi dalle notizie che giungono dal Nippòn, oppure fra un anno e mezzo su **Action**. Ma l'Araki non si è fermato qui, e ha deciso di allietarci con un bel pacco (in senso positivo), tipo quello realizzato l'anno scorso da Masakazu Katsura. Il malloppo, in vendita in questi giorni in Giappone, s'intitola **JoJo a-Go! Go!** e contiene una raccolta d'illustrazioni da 150 pagine, il catalogo aggiornato degli stand dalla terza alla quinta serie (la prima parte si trovava nel volume d'illustrazioni **JoJo6251**), e il libro **Araki Hirohiko Perfect Book**, in cui vengono svelati tutti i segreti dell'autore, compreso la misura delle mutande. Il tutto al modico prezzo di 6.800 yen, ovvero 122.000 lire. Non siete ankora satolli? Meglio, perché adesso vi arriva un altro colpo di vanga in mezzo alle skapole. L'Araki ha finalmente raccolto in volume anche le sue storielle brevi apparse a random in rivista, e una di esse è nientemeno che uno spin-off della quarta serie di **Le bizzarre avventure di JoJo**, un'avventura in solitario di Rohan "Heaven's Door" Kishibe – guarda caso – ambientata in Italia e intitolata **Thus spoke Kishibe Rohan**. E poi, in ordine sparso, il racconto autoconclusivo che dà il titolo al volume (un 'bizzarro' condannato a morte), la storia in due parti **Dolce and his Master** (un gatto, il suo padrone e una 'bizzarra' vicenda a bordo di uno yacht) e la miniserie in tre parti **Deadman's Questions** (l'avventura di un 'bizzarro' fantasma), che fornisce l'immagine di copertina del volume.
Duecentotrenta pagine di morbidezza per un librozzo molto godibile dall'inquietante

newsLetter

HUNTERxHUNTER © Yoshihiro Togashi/Shueisha

Videogiochi su anime e manga - La Banpresto ha dichiarato che il gioco **Super Robot War Compact 2** per piattaforma WonderSwan è programmato in uscita il 30 marzo in Giappone a un prezzo di 4.500 yen. Pare che la Nintendo, invece, abbia in programma la pubblicazione di un nuovo titolo della serie **Pokemon** per Gameboy Advance per la prossima estate.

Nuova (e ultima) serie OAV per Gaogaigar - La prossima serie in arrivo in Giappone dalla Sunrise, **Yusha O Gaogaigar Final**, sarà l'ultimo capitolo della popolare serie robotica **Gaogaigar**, nata per la TV e passata poi in OAV. Il primo volume degli otto previsti è intitolato **Yusha O Shinsei** (La rinascita del re coraggioso), ed è disponibile in Giappone dal 21 gennaio.

Tutto Pokemon minuto per minuto

a - Una carta del gioco di **Pokemon** giapponese è stata tolta dalla produzione per un'iniziativa della stessa Nintendo perché contenente un simbolo offensivo per le comunità ebraiche e i sopravvissuti dell'olocausto nazista. Il simbolo in questione è conosciuto in Giappone come *manji*, che ha il significato di buona fortuna, ma che i nazisti ribaltarono 'a specchio' tramutandolo nella tristemente nota svastica nazista.

b - La Nintendo Japan ha confermato che lo sviluppo del terzo lungometraggio cinematografico di **Pokemon** è già stato avviato. Il film, intitolato **L'Imperatore nella Torre di Cristallo**, sarà in programmazione nelle sale giapponesi dalla prossima estate.

c - Roberto Cruz, deputato della città di Ponce, nel territorio statunitense di Puerto Rico, ha richiesto un'indagine formale sulla mania scatenata da **Pokemon** dopo essere venuto a conoscenza di notizie che descrivevano la litigiosità

titolo **Under Execution, Under Jaikbreak**. E con questo ho esaurito l'argomento arakiano. O quasi. Date un'occhiata a **Otaku Art**... Alé, inflazionata a dovere la **Rubrikappa** di questo mese, non mi resta che comunicarvi la realizzazione di una nuova serie di **Conan il ragazzo del futuro**, che la Nippon Animation, toma toma, kakkia kakkia, ha messo in cantiere svicolando tutte le miyazakaggini: **Mirai Shonen Conan 2 – Tiger Adventure** narra infatti le avventure para-archeologiche di Tiger e Tiana, senza andare a toccare più di tanto le ambientazioni di Alexander Key portate in animazione dall'Hayao Miyazaki (inter)nazionale. A garantire un buon livello del prodotto troviamo comunque a dirigerlo Keiji Hayakawa, che già faceva parte dello staff della precedente serie nientemeno che in qualità di assistente alla regia. Ultima: pare che i cartoni animati di **Cybersix**, tratti dall'omonimo fumetto di Carlos Trillo e Carlos Meglia, stiano viaggiando particolarmente bene in Canada. La coproduzione nippo-canadese in tredici episodi sta infatti per essere venduta e trasmessa in tutto il mondo, Giappone compreso, e si sta già parlando di una nuova serie lunga altrettanto! E noi? Chi siamo noi? Perché non possiamo goderci le avventure skure skure della bella cyborghessa della tetra città di Meridiana? Su, su, direttori dei palinsesti televisivi! Cosa fate con le mani in mano? Al lavoro!

Il vostro intransigente Kappa

Pokemon © Nintendo + **Mirai Shonen Conan 2** © Nippon Animation

Otaku 100%

OTAKU 100% - Ancora non si sono spenti gli echi del successo di **Sailor Moon**, e a dimostrarcelo (forse per un definitivo saluto in grande stile), ecco una bella foto di gruppo capitanata da **Marika Roncon** (Sailor Moon) di Portoviro (RO), che ci presenta **Elisa Casazza** (Sailor Mercury), **Michela Casazza** (Sailor Mars), **Debora** (Sailor Jupiter), **Erika Rebato** (Sailor Venus), **Laura** (Sailor Neptune) ed **Elisa** (Sailor Uranus). Grazie a tutte! Meritate un bell'**Otaku 100%** per la quantità... E complimenti anche per la qualità!

OTAKU ART - Foto di un annetto fa, recuperata miracolosamente dalla pila traballante della scrivania con un agile giochetto di mano che ha strabiliato tutti! Trattasi del capolavoro pittorico di **Giovanni "Zua" Cabria** di Calto (RO) dedicato al suo mito, il malvagissimo Dio Brando, realizzato a grandezza naturale (due metri e cinque di altezza) come da indicazioni arakiane. Complimenti!

OTAKUIZ - Rinnoviamo anche l'Otakuiz mensile, va'! Ho deciso che da oggi la risposta ve la do sullo stesso numero di **Kappa Magazine** in cui trovate il quesito! Siete più contenti, dite la verità! Ebbene, ecco la domandina del mese di gennaio: cos'hanno a che fare questo celebre e attempato cantante francese e l'arcinemico di Amuro "Peter" Rei della primissima serie TV di **Gundam**?

I due portano lo stesso nome. Infatti, **Shia Aznabul** (per noi italiani) o **Char Aznable** (per gli anglofoni) sono due possibili traslitterazioni di 'shaa azunaburu', ovvero il nome del cantante francese **Charles Aznavour** scritto con i caratteri sillabici giapponesi!

MISS KAPPA - Quanti giorni mancano per salvare la Terra? Tanto è inutile: se i nostri paladini delle stelle trovano distrazioni come questa sul loro cammino, sarà molto difficile che tornino in tempo per risolvere i problemi... Ma la pulzella cosmica chi sarà? Nuditia del pianeta Nudiar? Toplesia di Toplessar? Fate voi...

di bambini americani, generata apparentemente dal desiderio di possesso di alcune trading card dei popolarissimi mostriciattoli. Il deputato ha preparato una risoluzione in cui chiede al governo di investigare sugli effetti di una così rapida penetrazione nel mercato delle trading cards, dei videogames e degli altri giocattoli fabbricati dalla Nintendo, dichiarando che «La febbre di **Pokemon** è palpabile, a Puerto Rico...».

d - Pokemon: The First Movie al terzo weekend di programmazione nei cinema del Nord America ha incassato 7.105.860 dollari, scendendo al quinto posto della classifica del "Daily Variety". Attualmente risulta che il film ha incassato, in totale, 77.724.392 dollari, ovvero meno di quanto totalizzato dal disneyano **Toy Story 2** nel solo weekend del giorno del ringraziamento. Contemporaneamente, l'espansione delle proiezioni di **Mononoke Hime** a 120 cinema in tutta America ha fatto risalire gli incassi del colossal di Miyazaki a un totale di 1.638.393 dollari, corrispondente al 26° posto in classifica, dal 34° a cui si trovava inizialmente.

Astroboy Mani di Forbice - Si sono diffuse a fine anno voci secondo le quali il film in programma a Hollywood che dovrebbe avere come soggetto l'**Astroboy** (Tetsuwan Atom) di Osamu Tezuka sarebbe diretto da Tim Burton. La Henson Pictures, però, smentisce così la notizia: «Ci piacerebbe molto che a dirigerlo fosse lui, e può anche essere che un giorno glielo chiederemo. Tuttavia attualmente siamo impegnati soltanto nella realizzazione del soggetto».

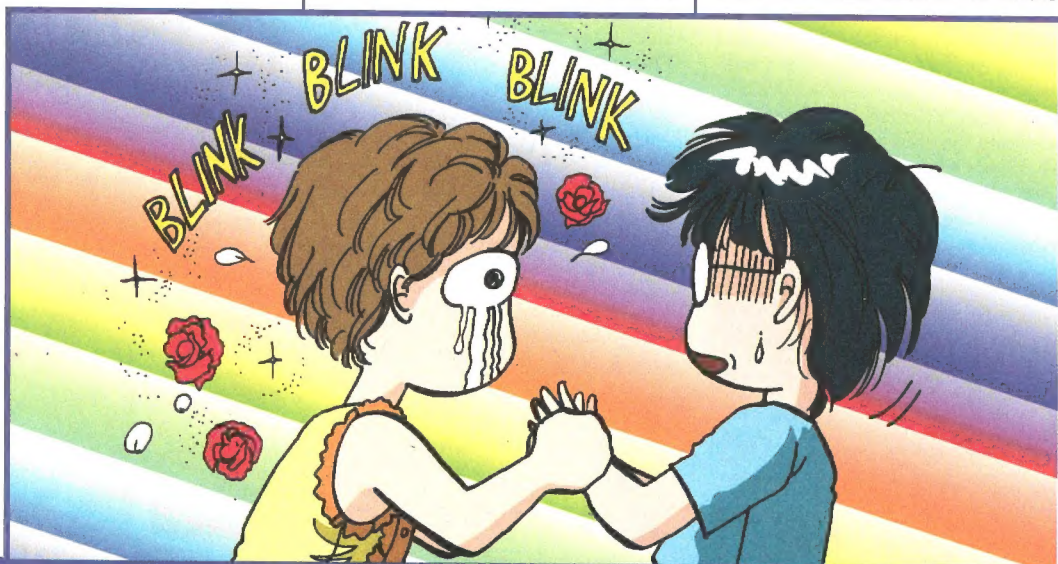
MIP Asia convention e gli anime - Durante l'ultimo MIP Asia, la convention internazionale dei licenziatari e del merchandising di film e programmi per TV, cavo e satellite, l'animazione giapponese ha destato un certo interesse dopo il recente successo negli Stati Uniti di **Pokemon**.

Fra i titoli che sono stati pubblicizzati dalle case produttrici alla convention, **One Piece, Hunter X Hunter, Marcelino Pan y Vino** (versione animata del celebre romanzo di José Maria Sanchez Silva, già trasposto in film da Ladislao Vajda), **Clamp School Detectives, Magical Stage Fancy Lala** (vedi dossier di **Kappa Magazine** 87) e **CardCaptor Sakura: The Movie**.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it

Alle Fiere dell'Est...

Il fumetto amatoriale giapponese, come già vi ho raccontato in passato, gode di una popolarità quasi paragonabile a quello 'ufficiale', pubblicato cioè dalle grandi case editrici. In Giappone, i lettori di fanzine fumettistiche (che pubblicano fumetti, non articoli sui medesimi. **Ndr.**) scrivono spessissimo ai loro autori preferiti per raccontare i loro pensieri sulle storie, per prenotare i nuovi volumi, e così via. Anch'io, quando facevo parte di quell'ambiente, ricevevo ogni giorno qualche lettera. Alcune erano carine, altre un po' maleducate, altre ancora parzialmente illeggibili, ma nella maggior parte dei casi sono proprio i messaggi dei lettori a incitare gli autori professionisti e non a proseguire con entusiasmo nel proprio operato. Per quanto mi riguarda, rispondevo a quasi tutti. A volte, però, alcune lettere erano davvero imbarazzanti. Fra i miei lettori c'era una ragazza che mi scriveva ogni dieci giorni circa, raccontandomi della sua vita difficile e dei suoi problemi privati in lunghissime lettere di quindici/venti pagine alla volta. Non era facile per me risponderle, perché la sua vita era *davvero* piena di grossi problemi: aveva un fratello psicologicamente instabile, e lei stessa aveva problemi con la famiglia e con se stessa. Io non sapevo davvero cosa dirle, e lei continuava a ragguagliarmi con costanza sulla sua situazione. Mi scrisse che il mio fumetto le aveva dato il coraggio di continuare, e questo mi fece davvero piacere. Mi scrisse che leggeva i miei fumetti ripetutamente, ogni giorno, e... Be', sì, anche questo mi fece piacere. Mi scrisse poi che trovava la forza di vivere solo perché esisteva il mio fumetto, e... Aspetta un momento! Calma! Questo fatto mi mise in uno stato di apprensione. Penso che gli autori abbiano una certa responsabilità sull'effetto e sull'influenza che possono provocare i loro lavori, ma il caso di questa ragazza mi sembrava un po' eccessivo. Non potevo avere la responsabilità di una vita umana solo perché realizzavo episodi fuoriserie di **Capitan Tsubasa**! Dopo tutto era un fenomeno strano... Ricevevo spesso lettere di lettori pieni di problemi, che dichiaravano di aver pensato al suicidio come soluzione... Non so cosa dei miei manga attirasse questo tipo di pubblico, dato che – al contrario – altri miei colleghi ricevevano lettere sempre molto allegre...

Comunque sia, la ragazza di cui sopra veniva a trovarmi a ogni fiera del fumetto, e continuava a parlarmi per ore e ore. Una volta scoppiò addirittura a piangere davanti a me, ringraziandomi. Devo essere sincera: ero terrorizzata. E con me, erano terrorizzate anche le mie amiche.

guida di sopravvivenza x Otaku

Tokyo. Fin dalla mattina il caldo è infernale... E dire che avevamo scelto il mese di settembre proprio perché il clima doveva essere migliore! Comunque, siamo nella hall del nostro albergo. Io, Andrea Baricordi e Serena Varani (ormai immancabile in tutte le nostre trasferte in Giappone) aspettiamo seduti sui divanetti i nostri due compari. Di fianco a noi c'è un occidentale piuttosto accaldato con tre enormi valigioni. E' appena arrivato e sta aspettando di poter occupare la sua stanza. Da non crederci: ci riconosce, legge abitualmente **Kappa** e segue le produzioni giapponesi in Italia. Le due enormi valigie, che si trascina letteralmente appresso, sono cariche di materiale, per lui e per i suoi amici (avessi io degli amici così). Questa lunga premessa, solo per rendervi partecipi di una mia riflessione: mi sono resa conto per la prima volta che il Giappone – mito fin dall'infanzia per molti di noi – si sta trasformando in una realtà. Si cresce, si inizia a lavorare e ad avere qualcosina da parte per toccare finalmente con mano l'oggetto dei nostri desideri. Così ho pensato che un piccolo aiuto da parte chi è già stato 'scottato' potrebbe essere utile... Voglio parlarvi di quello che senza ombra di dubbio è il paradiso di ogni otaku che si rispetti: la catena di librerie Mandarake. Un luogo che merita più di una visita, siate voi a Tokyo o a Osaka. Mandarake tratta esclusivamente materiale usato, ma soprattutto ogni tipo di oggetto, dal gadget alla videocassetta, dal

Cosa avremmo dovuto fare? Una di loro mi spaventò ancora di più, dicendomi che se avessi smesso di disegnare, magari la lettrice avrebbe perso la testa e mi avrebbe perseguitato (vedi recensione di **Perfect Blue** a pag. 5. **Ndr.**)! Da quel momento, ogni volta che quella lettrice si faceva viva, le mie amiche mi nascondevano dietro di loro... Mi dispiaceva davvero per lei, ma penso che ci sia un certo limite a tutto, anche considerando l'ipotesi che io debba essere responsabile al cento per cento dell'effetto sortito dalle mie storie sui lettori.

Certo, bisogna ammettere una cosa: non sono particolari solo certi lettori, ma anche gli autori stessi. Un'autrice di fanzine a fumetti, attualmente divenuta una professionista di successo, organizzava spesso incontri col suo pubblico a Tokyo. Una mia amica di Osaka, sua grande ammiratrice, ci andava quasi sempre, nonostante la distanza fra Osaka e Tokyo sia quasi la stessa che c'è fra Milano e Roma. Una volta le chiesi cosa accadesse a questi incontri, e lei mi spiegò che l'autrice affittava ogni volta un'intera discoteca per parlare della sua vita e del suo pensiero su cose di vario genere, per esempio sul sesso! Dopodiché, si iniziava a ballare, approfittando delle attrezzature della discoteca. Per la mia amica erano giornate straordinarie. Io ero molto perplessa, e lo sono tutt'ora. Io e altri colleghi avevamo già organizzato party, fiere di fumetto e concerti musicali, quindi sono d'accordo su questo tipo di attività... Ma di sicuro non ho mai raccontato le mie esperienze sessuali davanti ai miei lettori! Oppure non lo faccio solo perché sono una persona banale? Temo che mi sarà difficilissimo essere un'autrice carismatica, se per esserlo significa fare certe cose... Accidenti, adesso sembrerò proprio una criticona...

Keiko Ichiguchi

Gian Carlo Calza
HOKUSAI
Il vecchio pazzo per la pittura
Electa, 532 pagine, lire 100.000

Palazzo Reale, uno dei simboli della cultura milanese, ha ospitato la più importante mostra mai realizzata in Europa in onore di un maestro indiscusso dell'arte giapponese e asiatica, Katsushika Hokusai. E lo straordinario catalogo Electa ci offre la possibilità di conoscere questo artista nella complessità e ricchezza della sua opera, attraverso circa cinquecento opere di generi diversi che testimoniano una lunga e fruttuosa vita di ricerca, di scoperta, di insegnamento. Alcune delle immagini di Hokusai sono nella memoria di tutti, dalle vedute del monte Fuji alla Grande Onda, ma quello che raramente si osserva è come nella corrente dell'ukyoe (letteralmente, immagini del mondo fluttuante) ci siano i germi del moderno manga. E proprio il termine 'manga' è utilizzato da Hokusai per battezzare una serie di dieci volumi usciti tra il 1814 e il 1819 in coedizione dall'editore Eirakuya (a Nagoya) e da Kadomaruya (a Edo). I **Manga** sono una grande enciclopedia del disegno, della creatività stessa, dell'inarrestabile vena artistica di Hokusai in quasi tutte le sue sfaccettature. Ritratti, scene di massa, gruppi di individui, immagini religiose e mitologiche, paesaggi, flora e fauna, disegni tecnici e da manuale di pittura, un campionario di caratterizzazioni senza precedenti. Sfogliando il catalogo curato da Gian Carlo Calza ci accorgiamo poi di come

anche il moderno retino sia debitore delle texture presenti in tutta l'opera del maestro giapponese, e di come la sua rappresentazione del bestiario nipponico abbia ispirato ben più di un autore. Non vi spaventi infine l'alto prezzo del volume in questione: raramente si avrà su carta una raccolta tanto ricca e suggestiva. **MDG**

di Andrea Renzoni
e Simone Gamberini

Utena e la fine del mondo

© Be Papas · Chiho Saito/Shogakukan/Shokusai Inkai/TV Tokyo

Shojo Kakumei Utena (letteralmente: **La ragazza rivoluzionaria Utena**) è una serie TV trasmessa nel '97 in Giappone e vincitrice degli Anime Awards nello stesso anno. Tratta dall'omonimo manga di Chiho Saito (pubblicato in Italia su **Kappa Extra**, per maggiori informazioni vedere **Kappa Magazine** n° 75), la serie televisiva è divisa in quattro capitoli per un totale di trentanove episodi.

La prima parte è uguale alla storia raccontata nel fumetto tranne che per la caratterizzazione di alcuni personaggi (per esempio Juri non è innamorata di Touga ma dell'amica Shiori, assente nella versione cartacea; Miki non è infatuato di Utena ma di Anthy) e la partecipazione di nuovi, come Nanami, sorella di Touga, che a un certo punto entra addirittura a far parte dell'associazione studentesca. A metà di ogni puntata assistiamo a una buffissima scenetta in cui delle misteriose **Ragazze-ombra** (di nome **A-ko B-ko** e **C-ko**, cioè 'ragazza A, B e C', a indicare un generico anonimato) fanno dei commenti ridicoli e privi di senso su quello che sta succedendo nell'episodio.

Dopo i duelli contro i membri dell'associazione, nella serie TV entrano in scena le **Rose Nere**, che nel fumetto compaiono solo in un episodio a parte. Nella versione televisiva, per raggiungere i loro scopi, **Mikage Soji** e **Mamiya Chida** ingaggiano delle persone emotivamente legate alle protagoniste e, controllandole mentalmente, le costringono ad affrontare in duello Utena. Le loro vittime sono: **Kanae Ohtori**, fidanzata di Akio e figlia del preside dell'istituto, invidiosa del morboso rapporto che lega Akio alla sorella; **Kozue Kaoru**, gemella di Miki, gelosa dell'amicizia tra l'adorato fratellino e Anthy; **Shiori Takatsuki** che, scoprendo i sentimenti che Juri prova nei suoi confronti, è colta da un fortissimo senso di superiorità; **Mitsuru Tsuwabuki**, un bambino delle elementari ufficialmente fidanzato con Nanami (che non ricambia i suoi sentimenti a causa della differenza d'età), ma in pratica da lei sfruttato nei momenti di bisogno; **Wakaba Shinohara**, amica del cuore di Utena che, attratta da Saionji, cova del rancore nei confronti di Anthy, di cui Saionji è follemente innamorato; **Keiko Sonoda**, amica e seguace di Nanami, gelosa dei sentimenti che il suo amato Touga prova per Utena. Questi duelli avvengono sempre nell'arena dei duellanti, sul cui pavimento per l'occasione sono dipinte cento sagome umane rosse e in cui ci sono cento banchi di scuola, sopra i quali c'è un oggetto simbolo del motivo per cui gli sfidanti combattono (per esempio, quando combatte Wakaba sui banchi ci sono dei ferma-capelli come quello che Saionji ha fabbricato e regalato ad Anthy, mentre quando combatte Kozue ci sono delle brocche d'acqua uguali a quelle che lei e suo fratello tenevano da piccoli vicino al pianoforte per dissetarsi nei momenti di relax).

Nel terzo capitolo l'associazione studentesca riceve un'altra lettera dal Confine del Mondo in cui è scritto che i duelli dovranno ricominciare. Uno per uno i duellanti dell'associazione, a cui si è aggiunto **Ruka Tsuchiya** (protagonista di un episodio autoconclusivo del manga), vengono contattati da Touga e salgono sulla **Akio Car**, una macchina sportiva rosso fuoco guidata da un impettito Akio, che li porta a vedere la **Fine del Mondo**; tutti rimangono sconvolti dal viaggio (anche se non si vede mai cosa succede) e sfidano Utena. Tuttavia in questa nuova serie di duelli non si combatte più per vincere la sposa: ora Utena ha la spada di Dios dentro di sé, ed è proprio Anthy a estrargliela; a parte Saionji, ogni combattente ha, infatti, una sua propria sposa, a indicare che l'interesse dei duellanti per Anthy si è concretizzato in qualcun altro: Miki ha come sposa la sorella Kozue, Ruka ha Shiori, Juri ha il suo vecchio capitano Ruka, Nanami ha l'adorato fratello Touga, e Touga ha l'amico Saionji. Sull'arena questa volta ci sono delle macchine e, durante il duello, la sposa corre a bordo di una di queste.

In seguito, come nel manga, Akio riesce a far innamorare di sé Utena, a cui Touga confessa il suo amore.

L'ultimo capitolo della serie presenta la conclusione della storia, che è assai diversa da quella del fumetto, narrando la verità sugli avvenimenti che portarono a tutto questo.

Un tempo regnava la felicità perfetta. Il Principe Dios e sua sorella Anthy vivevano in sintonia con il creato. Il mondo era nella luce perché Dios salvava tutte le principesse che avevano bisogno d'aiuto e la felicità era totale. Ma un giorno egli si ammalò, stanco dell'aiuto che gli uomini continuavano a chiedergli, e sua sorella, gelosa e impietosita perché innamorata del fratello, volle averlo tutto per sé, senza dover-

lo più condividere con nessuno. Così gli uomini si ribellarono, e presero Anthy condannandola come strega: la punirono trafiggendola con mille lame generate dal loro odio e la crocefissero. Deluso e privato della sorella, sua unica consolazione, Dios stesso decadde dalla sua condizione superiore; morendo come principe portò le tenebre nel mondo e si trasformò in Akio Ohtori, lo speculare negativo, il guardiano del luogo sacro dove Anthy è crocefissa, prendendone il nome: Confine del mondo. Prima di fare tutto questo, però, donò l'anello carico del suo potere a Utena, ultima principessa salvata. Ora Anthy continua a soffrire, picchiata e trattata come una schiava, succube del fratello al quale importa solo di possedere il potere... aspetta solo un 'messia' che possa liberarla dalle catene in cui è stata imprigionata, un nuovo principe da amare... e questo principe, stavolta, sarà una donna...

Sconvolta dalla rivelazione, Utena decide di affrontare il duello finale contro Akio, che, a differenza del fumetto, non è fratello di Dios ma è Dios stesso trasformato. Inoltre Utena non entra affatto nel castello sospeso: l'arena dei duellanti e il castello non sono altro che proiezioni olografiche generate dal proiettore del planetario di Akio! E ora Utena, conscia della sua missione, ovvero di voler salvare e redimere Anthy, distrugge il planetario: è il crollo delle illusioni, è la rivoluzione del mondo!

UNA FIABA RIVOLUZIONARIA: OPERA SUBLIME O SUBLIMINALE?

(Attenzione: di seguito sconcertanti anticipazioni sui vari retroscena della storia!)

Fedele all'ultimo sviluppo dell'animazione giapponese inaugurato da *Neon Genesis Evangelion*, **Shojo Kakumei Utena** contiene molti elementi di difficile interpretazione, sia nella forma sia nei contenuti; discorso, questo, valido anche per *Neon Genesis Evangelion* (non a caso Kunihiko Ikuhara e Ideaki Hanno, i registi delle due

UNA RELIGIONE TRA OCCIDENTE E ORIENTE: LO GNOSTICISMO

La parola **Gnosticismo** deriva dal greco 'gnosi', che significa 'conoscenza', intesa come mezzo necessario per la 'salvezza' dell'uomo. Con questo termine si raggruppano tutti quei movimenti religiosi, sette o scuole filosofiche che nei primi secoli dopo Cristo si misero in concorrenza con il cristianesimo ancora emergente, rielaborandone le teorie e interpretando in maniera diversa la 'Parola di Cristo'. Pur partendo sempre dalla Bibbia e dagli scritti dei primi apostoli cristiani, i vari teorici gnostici hanno creato complessi sistemi filosofici che mirano alla conoscenza della verità assoluta, di contro al cristianesimo tradizionale in cui esistono e devono rimanere tali i cosiddetti 'misteri della fede'. Proprie dello gnosticismo sono diverse mitologie e credenze, tramandate da testi di varie origini (tra cui il **Vangelo di Eva**, la **Pistis Sophia**, o le **Odi di Salomone**, solo per citare i più conosciuti) che contengono una ricchezza impressionante di simboli e allegorie per spiegare, in forma mitologica, gli avvenimenti drammatici che stanno alla base della creazione.

Ovviamente tante e diverse sono le varie mitologie di questi gruppi; cerche-

serie, sono amici e hanno lavorato insieme per la serie *Kareshi Kanojo no Jijyo*). Il regista Ikuhara ha giocato col significato di fiaba: partendo da una principessa che trova il suo principe azzurro e che combatte contro la strega malvagia, ha voluto reinterpretarne i ruoli. Le principesse sono le persone bisognose di fede; il principe rappresenta Dio, di cui queste persone cercano l'aiuto, ma lo fanno nel modo sbagliato: Dio non è fuori ma è dentro ognuno di noi. La strega è l'anima dell'uomo, che egli ha però ripudiato etichettandola come qualcosa di malefico. A causa di ciò Dios è morto e si è trasformato nel principe oscuro...

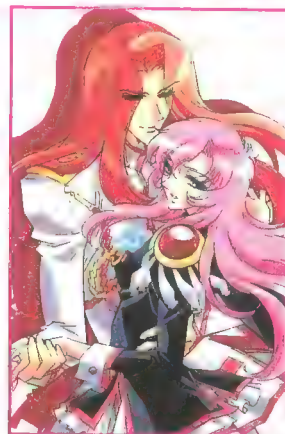
La storia di **Utena** ha strane similitudini con lo gnosticismo, ma la cosa che più sconvolge è la presenza costante di certi particolari precisi. Basti pensare al simbolo che ricorre nella serie: la rosa. Questo fiore, oltre a essere tradizionalmente associato a concetti quali la bellezza e la nobiltà, è infatti il marchio di un noto movimento gnostico tuttora esistente: i **Rosa-Croce**. Anche la croce è un simbolo che ritorna in **Utena**: la vera Anthy è ancora crocefissa e Akio sulla sua divisa da duellante ha disegnata una croce.

Ma vediamo di analizzare con ordine questi riferimenti.

Dios, Akio, Anthy e Utena ben rappresentano i personaggi chiave delle mitologie gnostiche, sia nel comporremo di concentrarle, prendendo i pezzi che c'interessano da una o da un'altra.

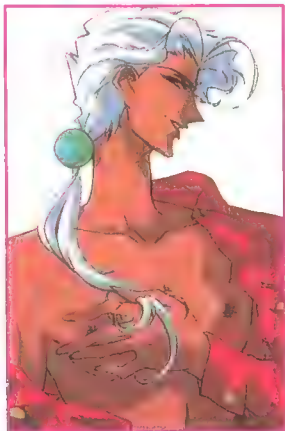
Una delle tante correnti gnostiche afferma che all'inizio dei tempi era un Dio unico che godeva della luce e del potere assoluti. Suo potere era la creazione: ermafrodito, poiché non esistevano i sessi, generò da solo figli che possedevano un potere simile ma inferiore al suo. Una di questi figli è l'anima, chiamata **Sophia** (che in greco significa 'sapienza'). Costei, innamorata della bellezza del padre, cercò di arrivare fino a lui ma, volendo giungere troppo in alto, generò senza il suo consenso un doppione oscuro di Dio, un essere imperfetto e materiale, il **Demiurgo** (chiamato anche **Ialdabaoth**, il serpente tentatore, idealmente simile alla figura di **Lucifero**), che plasmò un cosmo secondo il modello divino, ma ovviamente lo creò imperfetto.

Sophia rimase vittima del suo stesso errore: Dio la imprigionò in questo mondo materiale (che è poi il mondo in cui viviamo noi) e pose a sua guardia **Limite**, uno dei suoi figli, per impedire che essa ritornasse nel mondo divino.

Secondo altre dottrine, è il Demiurgo stesso a confinare la madre nel mondo da lui creato: racchiude la Terra dentro sette cieli: Luna, Marte, Mercurio, Venere, Giove, Urano e Nettuno (come i cieli del **Paradiso** di Dante: a quel tempo infatti Plutone non era stato ancora scoperto), che la avvolgono come gusci durissimi o involucri impenetrabili e che

PRODUCTION STAFF

Progetto e Storia Originale: **Be Papas**
Original Concept e Regia: **Kunihiko Ikuhara** (*Mappletown Monogatari, Kingyo Chuihou, Bishojo Senshi Sailormoon R, S e Supers*)
Original Art: **Chiho Saito** (*Kanon, Basilis No Musume, Kakan No Madonna*)
Screenplay: **Yuji Enokido** (*Neon Genesis Evangelion*)
Character Design: **Shinya Hasegawa** (animatore di *Neon Genesis Evangelion* e *Tenshi ni Narumon!*)
Mechanical Design: **Hakashi Nakahama**
Concept Design: **Hiroshi Nagahama**
Art Director: **Shichiro Kobayashi**
Musiche: **Shinkichi Mitsumune**
Original Chorus Composition: **J. A. Seazer**
Produzione e Animazioni: **Yomiuri Koukosha**, **TV Tokyo**, **SOFTX**, **J.C. Staff** (*Neon Genesis Evangelion, Kareshi Kanojo no Jijyo*)
Produzione Esecutiva: **Toshimichi Ootsuki** (*Neon Genesis Evangelion, Martian Successor Nadesico, Akihabara Dennogumi, Kareshi Kanojo no Jijyo*)

tamento, sia nel carattere. Dios, come lo stesso nome suggerisce, è il Dio dotato del potere supremo: sua infatti la spada che lo racchiude. Dios portava gioia e felicità nel mondo, finché privato dell'amore della sorella (che rappresenta la sua anima) non si trasforma in Akio, perdendo così il suo potere. E Akio lo rivuole, questo potere: è lui infatti a organizzare i duelli per ritrovare la persona che può risvegliare Dios e ottenerne la spada. Comparsa questa persona, a lui non resta che sedurla e convincerla a divenire sua sposa. «Questo istituto, i duelli, la sposa della rosa... erano tutti miei strumenti per trovare Utena...», dice Akio ai duellanti nel terzo volume del manga, «Perché lei è l'unico essere umano ad aver ricevuto l'anello in regalo direttamente da Dios. E' diversa da voi. Solo lei è la bellissima stella miracolosa che è stata scelta veramente...esiste per me e si illumina per me... Lei è la mia chiave per riavere la forza di Dios che spettava a me... tanto tempo fa...» Akio è il 'portatore di luce', ovvero Lucifero, e nella **Bibbia** il diavolo è chiamato '**principe** del mondo'; ma 'Ohtori Akio' in giapponese signi-

trattengono il potere di Sophia. Questi cieli sono protetti da sette guardiani, divinità planetarie chiamate **Arconti** (secondo alcuni filosofi gnostici, sono gli stessi **Angeli**), figli del Demiurgo e consapevoli dell'esistenza di un Dio a lui superiore, ma ingannati di possederne la forza.

Confinata sulla terra, Sophia è indiretta madre dell'uomo: durante il tentato amplesso, infatti, aveva strappato a Dio un frammento di lui. Il Demiurgo vuole possedere il vero potere, un potere infinitamente superiore al proprio, e per far questo imprigiona nel mondo il frammento divino strappato dalla madre a Dio, avvolgendolo in un corpo di carne e sangue: nasce così l'uomo. Con la procreazione, tuttavia, il genere umano si moltiplica, e così anche il frammento si disperde sempre più, andandosi a dividere in ogni persona e dimenticando sempre di più la sua vera origine, 'avvelenandosi del mondo'. Esiliata nella sofferenza e nelle tenebre, Sophia ha un'unica possibilità: recuperare tutti i frammenti (vale a dire le anime degli uomini) e ricongiungerli a Dio; solo così sarà perdonata e redenta, e potrà ritornare a essere felice.

Il percorso della sua salvezza coincide perciò con quello degli esseri umani, come se formassero un tutt'uno...

Su questi fondamenti, noi esseri umani siamo stranieri in questo mondo poiché prove-

fica anche 'la fenice che rinasce all'alba', come lui stesso dice a Utena nel n° 4 del manga: «Lucifero, la stella del mattino... Mi hanno chiamato Akio prendendo il suo nome perché sono nato all'alba... Lucifero, il bellissimo angelo scacciato dal Paradiso perché voleva essere uguale a Dio... e precipitato negli Inferi dopo aver scelto di seguire Satana». Lui rappresenta perciò il Demiurgo, cioè l'essere nato dalla Sophia corrotta e decaduta, che creò il mondo a immagine della realtà precosmica perfetta in cui la madre viveva, e che sa e vuole rinascere e ritornare alla luce; nella sua figura è contenuto anche Limite, il fratello di Sophia che impedisce a lei e agli uomini di varcare il confine per la libertà.

L'Istituto Ohtori, comandato proprio da Akio, è la rappresentazione del mondo: non a caso in **Utena** i personaggi non escono mai da lì, e al suo interno si svolge tutta la loro esistenza.

L'associazione studentesca istituita per volere di Akio è composta da membri molto differenti tra loro che incarnano altrettante idee protese verso il conseguimento dell'assoluto, idee positive ma comunque umane. Da notare che i duelli contro i membri dell'associazione sono sette, come i duelli contro le rose nere e quelli combattuti nelle ultime due parti della serie: sette come i cieli degli Arconti. Infatti i duellanti possiedono l'anello dato loro da Akio e non da Dios: loro non hanno mai visto un principe. Inoltre, proprio in assonanza con il fatto che gli Arconti sono divinità che dai pianeti traggono i loro poteri, ognuno di loro è contraddistinto da un colore elementale: Miki ha una rosa blu, colore di Mercurio, il protettore dell'intelletto e della ragione, che è la caratteristica peculiare di Miki nonché il nome del suo duello; Juri ha una rosa color arancio, come Venere, il pianeta della bellezza, e infatti Juri è una

Già dalla sigla si evincono importanti chiavi di lettura. Utena e Anthy rappresentano, anche graficamente, lo Yin e lo Yang. Notare i riferimenti sessuali: Utena cammina in mezzo ai ragazzi e davanti alla torre dell'istituto, chiaro simbolo fallico; Anthy invece è in mezzo alle ragazze e si trova nella serra, i cui cancelli all'arrivo di Utena si aprono... E poi il risveglio di Dios, cui segue il crollo del castello sospeso nel cielo, e il crollo dell'illusione del mondo.

niamo dal mondo divino e siamo, nella nostra più intima essenza, manifestazione di Dio. Il mondo in cui viviamo è una mera illusione, una prigione che ci impedisce di vedere la realtà delle cose e ci rende dimentichi della felicità che avevamo un tempo. Per ritornare a essere quello che siamo intimamente è necessario risvegliarci, e questo è possibile solo grazie al **Messia**, un messaggero, un uomo illuminato che sia conscio della propria prigionia e che abbia forte dentro di sé la sensazione di dover cambiare le cose... Compito di questo Messia è risvegliare le anime avvelenate dal mondo e ricondurle a Dio. Per far ciò bisogna sconfiggere gli Arconti, i guardiani delle sfere celesti. Se infatti l'anima vuole oltrepassare i cieli e ritornare a Dio deve scontrarsi con queste sette divinità planetarie la cui forza è proporzionale alla loro lontananza dalla Terra.

In alcuni testi il numero di questi guardiani sale a dodici e ognuno di loro è protetto da una delle costellazioni dello Zodiaco (sì, sembra proprio la trama di **Saint Seiya**... sarà un caso?).

Attualmente esistono moltissimi gruppi gnostici, alcuni dei quali hanno fatto confluire in queste mitologie una sensibilità tipica delle religioni orientali, secondo le quali l'uomo è parte integrante di un cosmo superiore e, tramite le reincarnazioni, deve arrivare al Nirvana, ovvero lo stato di non-esistenza assoluta, cioè tornare da dove è venuto.

I NOMI DEI DUELLI NELLA SERIE TV

•Cap. 01) Seitokai Hen
(La saga dell'associazione studentesca) ep. 1-13
Duello I - Saionji vs Utena (ep. 1) - Amitié
Duello II - Utena vs Saionji (ep. 2) - Choix
Duello III - Utena vs Miki (ep. 4 e 5) - Raison
Duello IV - Utena vs Juri (ep. 7) - Amour
Duello V - Utena vs Nanami (ep. 10) - Adoration
Duello VI - Utena vs Touga (ep. 11) - Convinction
Duello VII - Touga vs Utena (ep. 12) - Soi
•Cap. 02) Kurobara Hen
(La saga delle rose nere) ep. 14-24
Duello VIII - Utena vs Kanae (ep. 14) - Alienation
Duello IX - Utena vs Kozue (ep. 15) - Attaché
Duello X - Utena vs Shiori (ep. 17) - Jalousie
Duello XI - Utena vs Mitsuru (ep. 18) - Impatience
Duello XII - Utena vs Wakaba (ep. 20) - Limite
Duello XIII - Utena vs Keiko (ep. 21) -Dépendance
Duello XIV - Utena vs Mikage (ep. 23)
•Cap. 03) Ohtori Akio Hen
(La saga di Akio Ohtori) ep. 25-33
Duello XV - Utena vs Saionji (ep. 25)
Duello XVI - Utena vs Miki (ep. 26)
Duello XVII - Utena vs Ruka (ep. 28)
Duello XVIII - Utena vs Juri (ep. 29)
Duello XIX- Utena vs Nanami (ep. 32)
•Cap. 04) Mokushiroku Hen
(La saga dell'apocalisse) ep. 34-39
Duello XX - Utena vs Touga (ep. 36)
Duello XXI - Utena vs Akio (ep. 38 e 39) - Revolution

DISCOGRAPHY

Una nota di merito spetta all'accompagnamento musicale, interpretato dal coro Suginami Jidou Gasshodan di Tokyo diretto da J. A. Seazer, un autore di musiche per il teatro famoso negli anni Settanta, e in cui canta anche il regista Ikuhara. Lontani dai soliti ritmi pop-dance tipici della musica Idol, i cori di Seazer ci trascinano violentemente in atmosfere cupe e opprimenti condite con un pizzico di malizia, e i cui testi contengono allucinanti riferimenti a divinità gnostiche e a personaggi biblici.

1. **Shojo Kakumei Utena**
Zettai Shinka Kakumei Zenya (La vigilia dell'assoluta rivoluzione evoluzione)
2. **Shojo Kakumei Utena**
Virtual Star Hasseigaku (Embriologia della stella virtuale)
3. **Shojo Kakumei Utena**
Tainai Tokei Toshi Orrery (Orologio interno, planetario municipale)
4. **Shojo Kakumei Utena**
J. A. Seazer Original Gasshoukyoshuu: Tenshi Souzou Sunawachi Hikari (Album originale dei cori di Seazer: creazione angelica ovvero Luce)
5. **Shojo Kakumei Utena**
Engage toi a mes contes (Fidanzati con me...)
6. **Shojo Kakumei Utena**
Reijin Nirvana Raiga - Boku no Androgynus (Avvento della bellezza Nirvana - Il mio Androgino)
7. **Shojo Kakumei Utena**
Bara Ransu Namaroku Sophia: Chuseiyo Yomigaere! - Utinam Reviviscat Medium Aevum! (Sophia che registra la vita dell'uovo rinato dalla rosa: affinché riviva il Medioevo!)
8. **Gekijoban Shojo Kakumei Utena Adolescence Mokushiroku original soundtrack - Adolescence Rush** (Colonna sonora originale della versione teatrale di **Utena, la ragazza rivoluzionaria** - Impeto adolescenziale)

bellissima ed elegante esteta che da giovane faceva la modella; Saionji ha una rosa verde, colore di Giove, il pianeta della forza bruta: Saionji infatti è impetuoso e prepotente; Touga ha una rosa rossa, colore di Marte, il dio della guerra, e Lui rappresenta l'egoismo, inteso come passione infuocata per le cose che si fanno.

Inoltre anche loro combattono per ottenere il potere sotto la guida di Akio, di cui sono solo strumenti. Anthy è Sophia, l'anima divina vittima della sua stessa ambizione amorosa, ora tiranneggiata e succube della realtà, del fratello e dei voleri dei vincitori dei duelli; dentro di sé però possiede la Spada di Dios, con la quale si può rivoluzionare il mondo e risvegliare Dios. Anthy vuole liberarsi della materialità in cui è invischiata per ritornare alla felicità di un tempo. Nella **Pistis Sophia** l'anima abbondonata così piange: «O Luce delle Luci, nella guale ho avuto fede fin dal principio, ascolta ora il mio pentimento... Ora sono afflitta nelle tenebre del caos... Liberami dalla materia di queste tenebre, che io non sia sommersa in essa... La mia forza ha guardato in alto... e attendevo il mio sposo, che venisse e combattesse per me, ma lui non venne...» Dios ormai è morto e, a redimere il peccato di Sophia, deve essere un **Messia**.

E questo Messia è proprio Utena: lei rappresenta Cristo, il Salvatore, chiamato in taluni testi gnostici **Uthra**, l'essere umano che si prodiga per il raggiungimento dell'assoluto e che si sente 'straniero' in questo mondo (vedi a questo proposito il discorso di Touga a Utena nel n° 3 del manga: «Tenjo, non hai mai avuto la sensazione di essere un forestiero in questo mondo? Non hai mai pensato che il tuo vero mondo esista altrove e che solo ritornando in quel mondo puoi ritornare te stessa...?»).

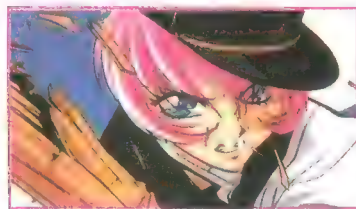
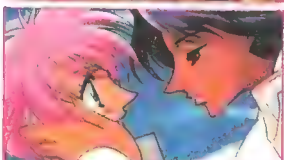
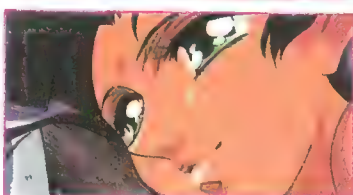
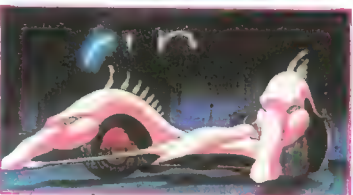
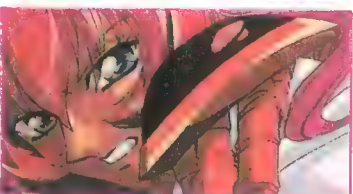
La rosa che porta al petto è di colore bianco simbolo di purezza; anche la sua divisa imita quella di Dios, col quale cerca l'identità totale. «Utena... tu somigli a Dios quando mi piaceva...» le dice Anthy... Utena infatti non mira a possedere il potere, come invece fanno Akio e gli altri duellanti, ma di esserlo: sente

dentro di sé il bisogno di essere come Dios, perché proprio lui l'ha scelta come sua salvatrice, donandole l'anello della rosa. Ed è sempre lui a spedirle le lettere che la condurranno all'Istituto Ohtori. Questo elemento lo si trova nell'**Inno alla perla**, testo appartenente agli **Atti apocrifi** di S. Tommaso. Un principe è mandato dai suoi genitori a recuperare una perla perduta nel mare. Arrivato sul posto, si lascia traviare dagli abitanti e se ne dimentica. Allora arriva una **lettera** dai genitori che lo richiama alla missione. Così il principe combatte e vince contro il serpente che custodiva la perla e, indossata la divisa della gloria, ritorna a casa. La veste simboleggia l'io celeste della persona, una specie di suo doppio vivente nel cosmo superiore, e la vestizione simboleggia la salvezza. Proprio come Utena che, alla fine del manga, indossa la divisa di Dios... Ma che cos'è allora la tanto agognata **Rivoluzione del mondo**? L'apocalisse, la fine del genere umano, causa del disperdersi del frammento, e la liberazione totale e definitiva delle anime dalle seduzioni schiavizzanti e dalla materialità. Quando l'anima sarà libera, il mondo materiale non avrà più motivo di esistere perché l'uomo potrà finalmente ritornare a far parte di Dio... In **Utena** ritroviamo moltissimi altri elementi che si rifanno a questo movimento religioso, ma qui sarebbe proprio impossibile elencarli tutti.

Un'ultima osservazione: in alcuni testi gnostici i frammenti racchiusi nell'uomo sono chiamati **Semi**. Non vi sembra di avere già sentito la storia di un'entità corrotta che, per ottenere il potere supremo, ricerca dei semi nelle persone? E poi questa non doveva affrontare delle ragazzine dotate di poteri planetari? Ricordiamoci che Ikuhara è stato, prima che di **Utena**, il regista di **Sailormoon** a partire dalla terza serie **Super**, in cui, guarda caso, compare anche uno strano 'Messia': Sailor Saturn, la guerriera del Death Reborn Revolution... A questo proposito può essere interessante sapere che Simon Mago, quello che compare nel **Vangelo**, fu un religioso gnostico. Lui sosteneva che Sophia, nel corso della storia, avesse avuto molte incarnazioni, tra cui quella di Elena di Troia, la Vergine Maria e, indovinate un po', Selene, la dea greca personificazione della Luna... Indubbiamente c'è qualcosa di grosso dietro tutto ciò... Quest'articolo non è altro che un breve accenno a un discorso che si protrarrebbe per anni; a chi fosse interessato ad approfondire l'argomento consigliamo la lettura di **Lo Gnosticismo** di Hans Jonas, in cui è possibile avvicinarsi ai vari sistemi di cui abbiamo parlato. **Utena** è una produzione che dice molto, anche se lo fa in maniera insolita, purtroppo ancora non molto conosciuta in Italia. Speriamo solo di aver suscitato un certo interesse nei riguardi di questa particolare serie, che meriterebbe una visione almeno da parte di chi si definisce rivoluzionario...

ADOLESCENCE MOKUSHIROKU

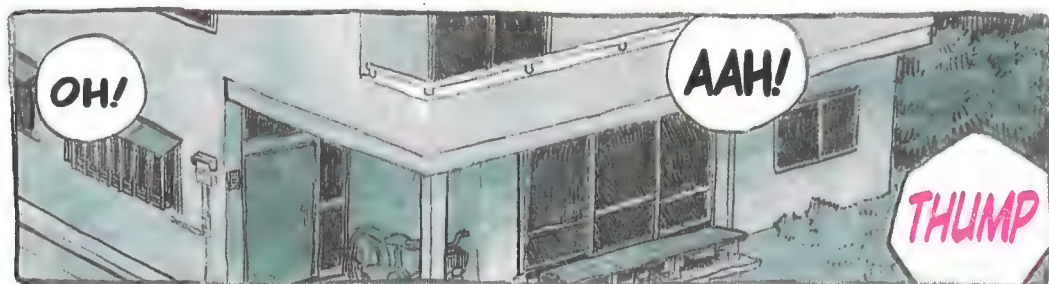
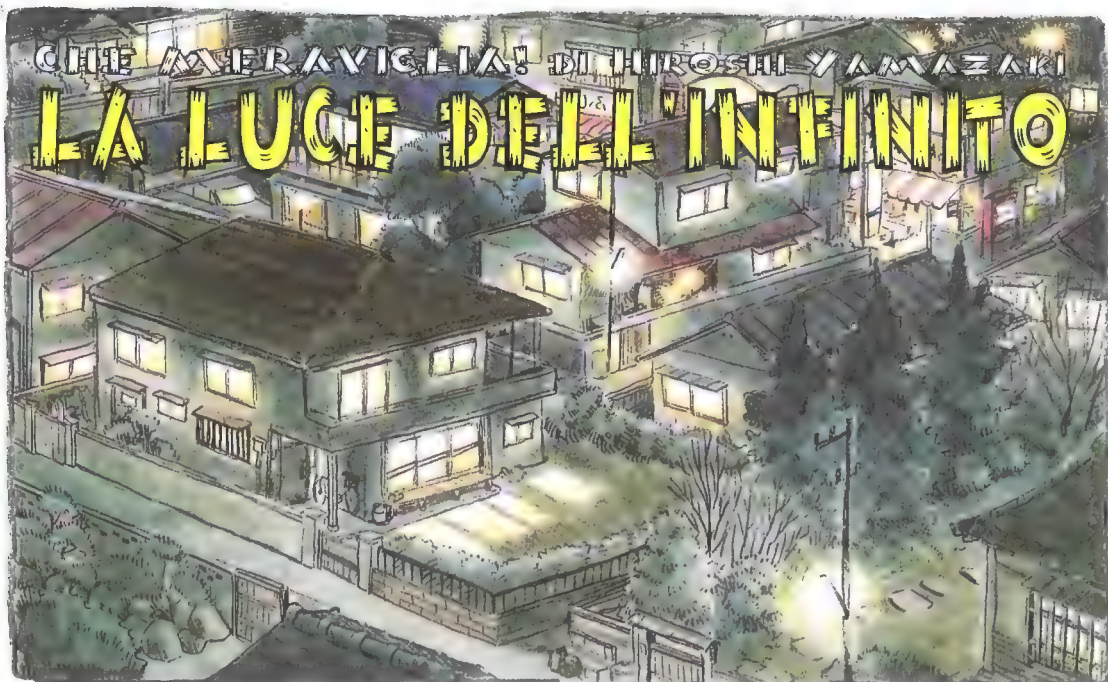
Apocalisse adolescenziale è il titolo della versione per il grande schermo di **Utena**, presentata nelle sale cinematografiche giapponesi il 14 agosto 1999. Il film, curato dallo stesso staff della serie, può apparire una semplice rivisitazione della storia, ma in realtà ne è la degna conclusione. In agosto è anche uscito l'adattamento a fumetti del film firmato sempre da Chiho Saito, che si è occupata anche del nuovo character design di Akio, Utena e Anthy. I caratteri delle due protagoniste sono stati deliberatamente invertiti rispetto alla serie per esplicita richiesta del regista Ikuhara: «Questo mostra chia-

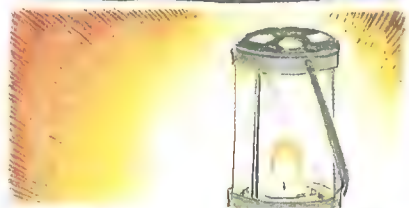
ramente che Utena e Anthy sono le due facce di una stessa medaglia».
Fulcro della vicenda è, questa volta, la storia d'amore tra Utena e Touga, ex fidanzati che si ritrovano all'Istituto Ohtori, una strana scuola-labirinto le cui pareti sono in continuo movimento. Tutto ha inizio quando Utena è sfidata da Saionji; vince il duello e conquista Anthy. Touga adesso ha una relazione con Shiori, che in questa nuova versione rappresenta i demoni e la tentazione. E' infatti lei a convincere i duellanti a combattere, riferendo a Miki e Juri che Utena è ancora innamorata di Touga. La ragazza è così sfidata da Juri, abilissima spadaccina, ma si trasforma in Dios e la sconfigge.

Dopo varie peripezie Utena prende la decisione di fuggire dall'istituto: «Andiamocene da questo mondo», dice alla sua Anthy, ma improvvisamente un gigantesco lavamacchine arriva sull'arena e la risucchia tra le sue spatole. Quello che succede dopo è un delirio totale e apparentemente incomprensibile, in cui Anthy, a bordo dell'**Utena Car**, combatte definitivamente Shiori e le sue **Belzebul Car**, grazie anche all'aiuto dei duellanti, che scendono in pista sulla **Wakaba Car**. Ma la battaglia più grande è superare l'**Ojisama Car**, ovvero la 'macchina-principe', un castello che cammina su giganteschi cingoli guidato da Akio in persona...

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI
LA LUCE DELL'INFINITO

OH!
AAH!
THUMP

MAMMA! MAMMA! DOVE SEI?
NON MUOVERTI, RICCHAN! ACCENDO UNA CANDELA!

FRITSH

MA CHE...?

SEI CATTIVA, MAMMA! PERCHE` HAI SPENTO LA LUCE?!
HO AVUTO PAURA!

PROPRIO COSÌ... E SE GUARDI DALLA FINESTRA, VEDRAI CHE E` SUCCESSO ANCHE IN TUTTE LE ALTRE CASE DEL CIRCONDARIO!
AH... ALLORA E` ANDATA VIA DA SOLA...?
HAI BAGNATO TUTTO IL PAVIMENTO, MAKIO... SARAI PUNITO PER QUESTO... EH EH...

SMETTILA DI FARE LA STUPIDINA, RICCHAN! ANZI, DATO CHE IL RISCALDAMENTO NON FUNZIONERA` PER UN PO', VEDI DI COPRIRTI BENE ANCHE TU!
VA BENE!

FIUUU
FIUUU

UH...

...
CHE SI-LENZIO...

M-MA QUANDO TORNERÀ LA LUCE...?
CHE NE SO, IO?

SENTI, MAMMA...
SÌ?

MAKIO, PUOI ASPETTARE QUI UN MOMENTO?
NO! NON VOGLIO! HO PAURA!
BE', PAZIENZA, PERCHÈ TU NON PUOI VENIRE!

PUOI ASPETTARMI LI' FINCHE' NON HO FINITO...?
VA BENE, VA BENE...

ALLORA? NON AVETE ANCORA FINITO? FATE PRESTO!

OH!

...?

OH... CAVOLI!

MAMMA! MAKIO E` USCITO!
MAKIO, COSA STAI FACENDO? RIENTRA SU-BITO!

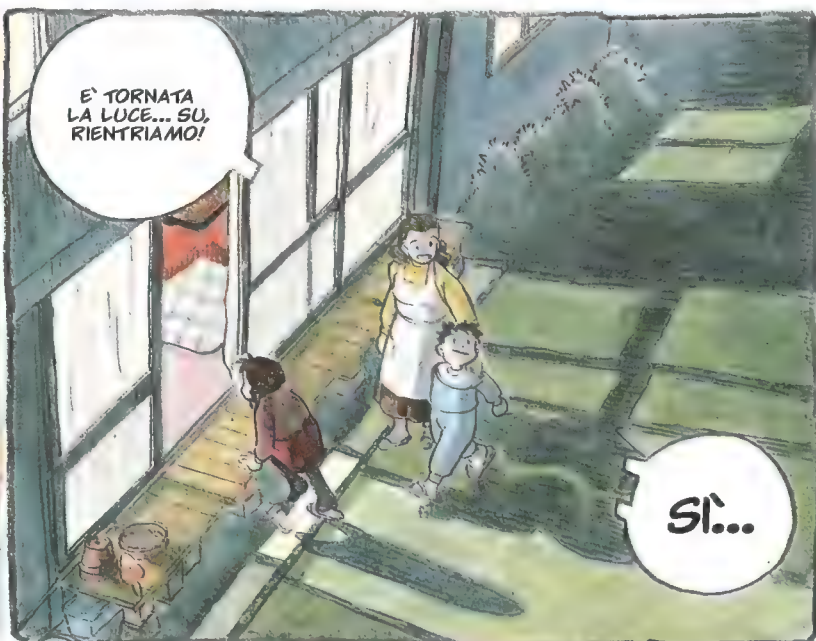
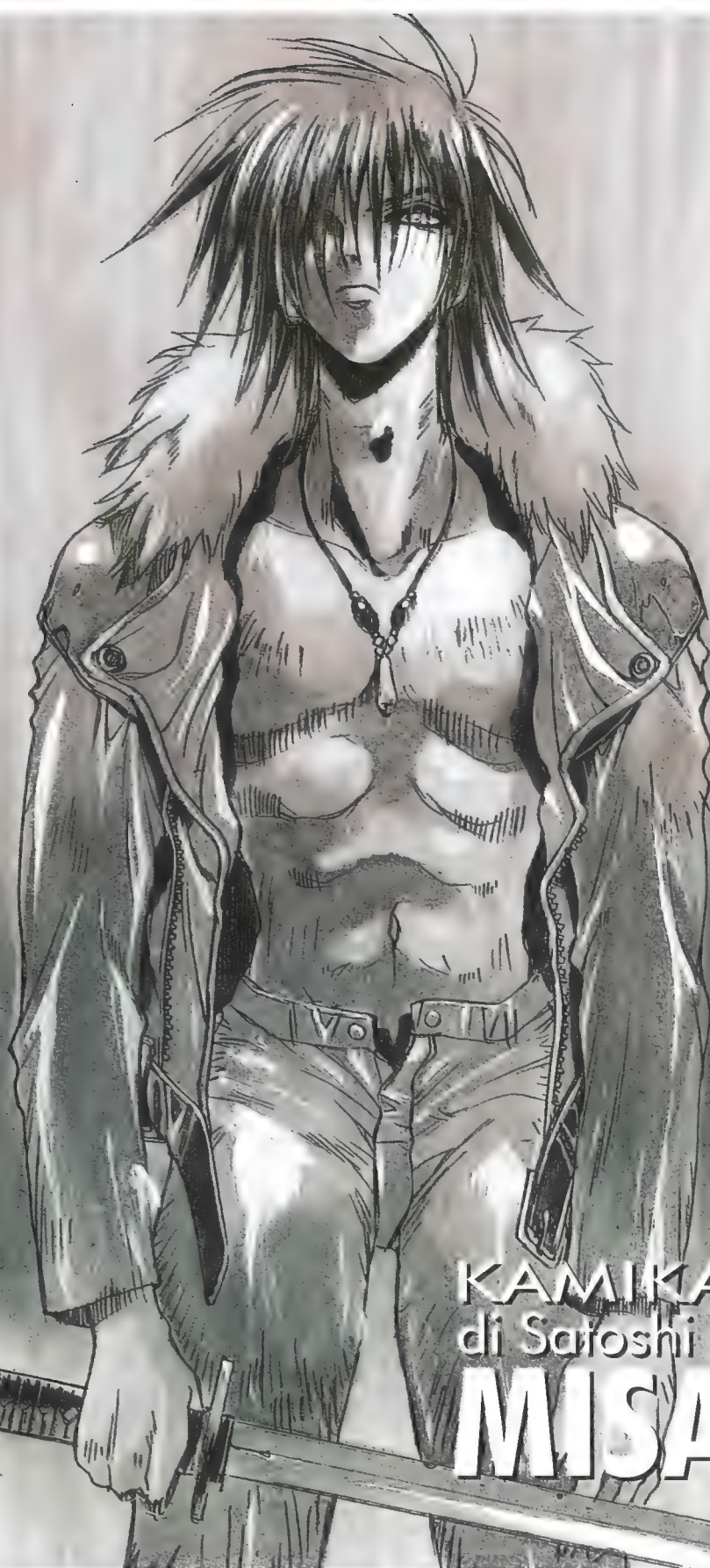
SEI UNO SCEMO! HAI LASCIATO LA FINESTRA APER-TA, E ADESSO E` ENTRATA L'ARIA FREDDA!

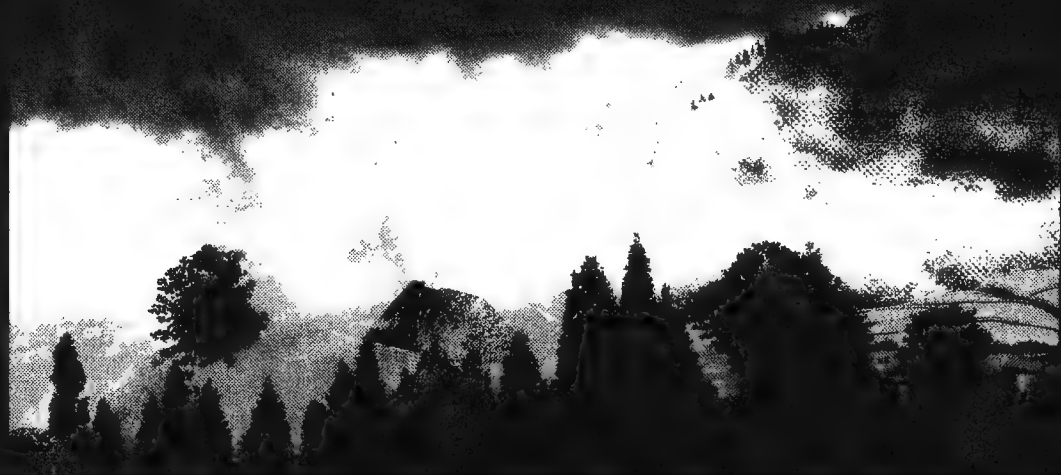
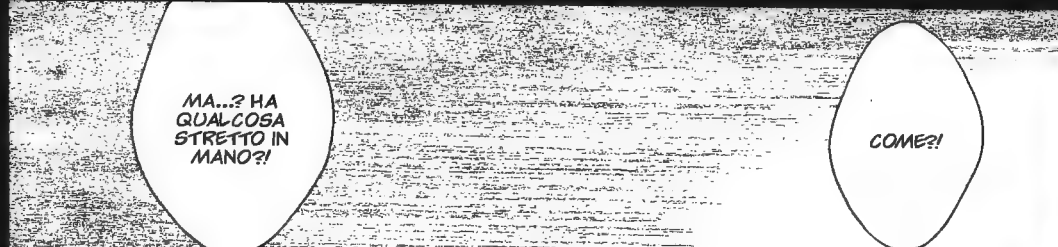
COSA...?
OOH!

AVETE VISTO? SICCOME E` ANDATA VIA LA CORRENTE, IL CIELO HA ACCESO LA LUCE PER NOI!

OH, DIO... E' BELLISSIMO! SEMBRA DI ESSERE NELLO SPAZIO!

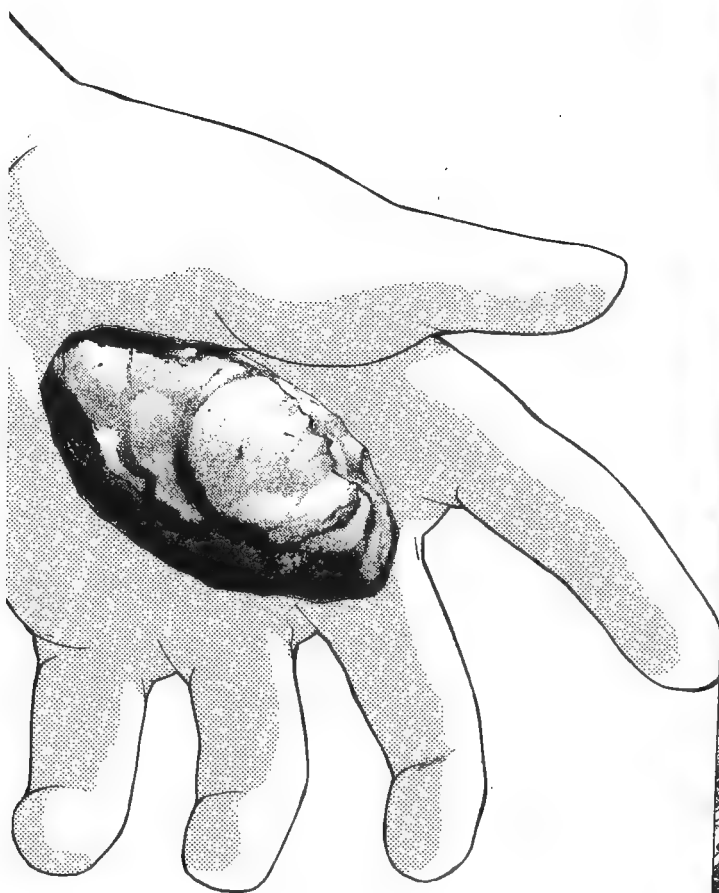
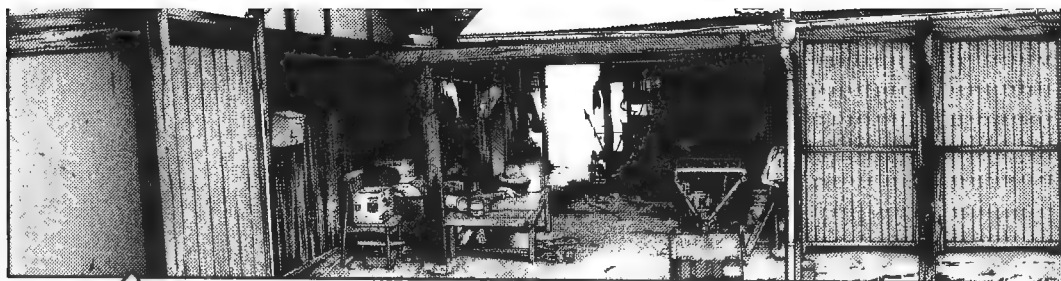
HAI RAGIONE... QUANDO E' PIU' BUIO DEL SOLITO, LA LUNA E LE STELLE BRILLANO PIU' LUMINOSE CHE MAI!

E' VERO!

KAMIKAZE
di Satoshi Shiki
MISAO

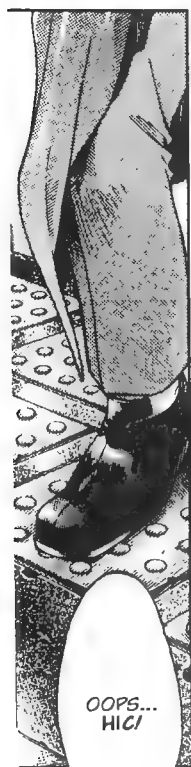
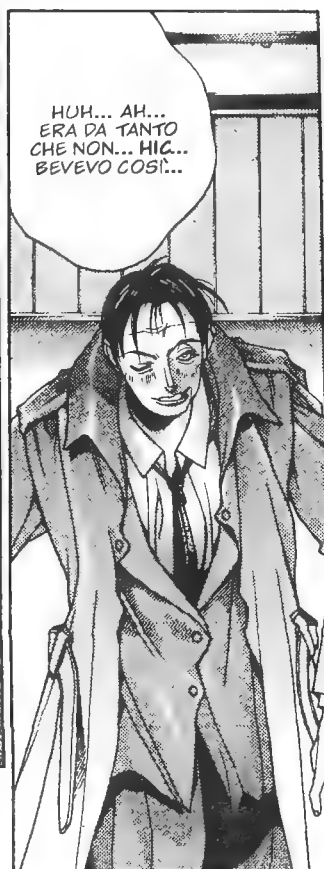
VEEE VEEE

UEEE'
E' NATO!
E' UN MASCHIO...
UEEE'
...UN MASCHIO!
NOI SIAMO LA STIRPE DELLA TERRA, IL POPOLO DEI MATSUROWANU KEGAINOTAMI, I RIBELLI NON ILLUMINATI...
UEEEE'UEEEE'
UEEEEE'
...E QUESTO BAMBINO SARÀ IL NOSTRO EREDE...
MA...? HA QUALCOSA STRETTO IN MANO?!
COME?!

MA QUESTO...
...E` UN SASSO!

KL
ANG
KAMURO...
BENE!
SUKEKIYO, PREPARA LA TINOZ-ZA PER LA TEMPRA!
OH!
...SI-GNO-RINO!
HUFF...

ALLORA E` PROPRIO VERO...
...CHE LA **DAMA DELL'ACQUA** SI TROVA A TOKYO?

AH, GIÀ... E` OGGI CHE PARTI, VERO?

E` COSI'!

LA PIETRA MI
DICE DI ANDARE
A TOKYO...

...A TO-KYO...

OOPS... HIC!
HUH... AH... ERA DA TANTO CHE NON... HIC... BEVEVO COSÌ...

FIUUUUU

OH... CHE BUON PROFUMO...
SNIF
UH?

WHUMP!
AH...
KHH...

AH...
STUN
...!

THUMP

TAP

KAMIKAZE
di Satoshi Shiki

MISAO

TAP
TAP
TAP
TAP
IRVANA

CLICK

E DAI...
FLIP
NO...

...NON VOGLIO FARLO IN UN POSTO DEL GENERE!
MA CHE T'IMPORTA? DAI, VIENI QUA!

NON C'È PIÙ NESSUNO, NON VEDI? SONO GIÀ ANDATI VIA TUTTI QUANTI!
SEE... LASCIANDO LA LUCE ACCESA...
MACCHÈ LUCE... DAI, SBRIGATI, PIUTTOSTO!
AMHP...
GLOP

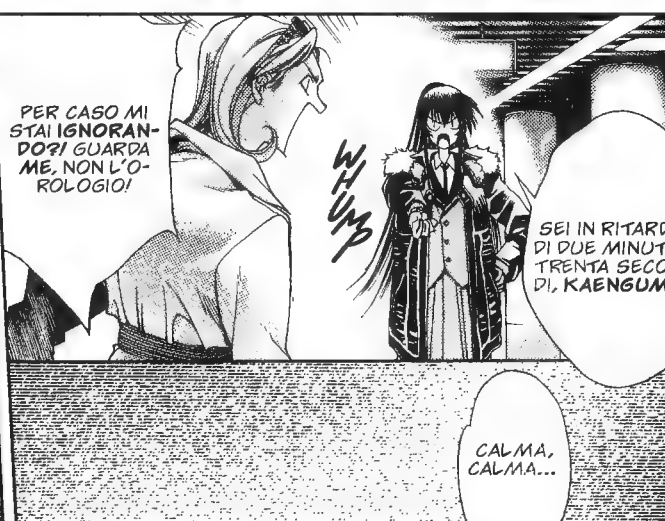
AH... SEI BRAVISSIMA...
SÌ, COSÌ...
MM...
MMH...
NON È MALE FARLO IN POSTI STRANI OGNI TANTO, NON TROVI?

AH... AHLL...
SLURP
HAH...

TAP

CHE BELLA SCENETTA...
UH?!
COME AVETE FATTO A RIMANERE SVEGLI, NONOSTANTE TUTTO?

FORSE NON HO USATO ABBASTANZA INCENSO...

FORZA, ALZA I TACCHI...
DOVRESTI ESSERE A CASA TUA, A QUEST'ORA!
CHI...
..CHI DIAVOLO SEI, RAGAZZINA?! VATTENE VIA!
ZIIIP

SEI IN RITARDO DI DUE MINUTI E TRENTA SECONDI, KAENGUMA!
WHUMP
PER CASO MI STAI IGNORANDO?! GUARDA ME, NON L'OROLOGIO!
CALMA, CALMA...

EHI!

CHI...?!
COME AL SOLITO SEI TERRIBILMENTE PIGNOLA QUANDO SI TRATTA DI RISPETTARE GLI ORARI...
TAP

LA SIGNORA E LANCELOT SONO OCCUPATI CON KAEDE A SHINJUKU...
E BENIGUMA? DOV'È?
CHE FIGO!
BENIGUMA, INVECE, NON VIENE PERCHÈ DOMANI DEVE DARE GLI ESAMI!
PUAH... E QUESTA SAREBBE FEDELTÀ?
PER CUI PRESUMO CHE CI SARÀ SOLO LANCELOT!
E ALLORA?!
SE FACCIO QUALCOSA PER IL SIGNOR HIGA E NEL FRATTEMPO NE BENEFICIA ANCHE KAEDE, NON VEDO DOVE SIA IL PROBLEMA!
PROPRIO TU PARLI DI FEDELTÀ, QUANDO TUTTI SANNO BENISSIMO CHE FAI SOLO QUELLO CHE DICE HIGA?
WHUP
SEI DAVVERO CONTORTO!
EHM... SCUSATE...
VEDO CHE NON SONO ARRIVATI NEANCHE GLI UOMINI DI KAEDE...
CHISSÀ CHI LO STARÀ TRATTENENDO?

TSK!
UH?!
RATATA TATATA

SONO I RUMORI DELL'MG 34 DELLA SIGNORA...
...ALLORA DEV'ESSERE ARRIVATO!

QUELLI ERANO DEGLI SPARI, DANNAZIONE!
COSA SIGNIFICA DEV'ESSERE ARRIVATO?! SI PUÒ SAPERE COSA STA ARRIVANDO?!
GRAB

AIGUMA... È DA UN PO' CHE LA MIA ATTENZIONE VIENE ATTRATTA DA QUEI DUE...

QUESTI TIPI COSÌ BRUTTARELLI SONO PER CASO TUOI COMPAGNI?
MA NEMMENO PER SCHERZO!
BRUTTARELLI?!

NON È COLPA MIA... SI VEDE CHE HO SCARSEGGIATO CON L'INCENSO SOPORIFERO...
SARAI RIMPROVERATA DALLA SIGNORA, PIÙ TARDI!

CHE...
...CHE DIAVOLO STA ARRIVANDO...?

AH!

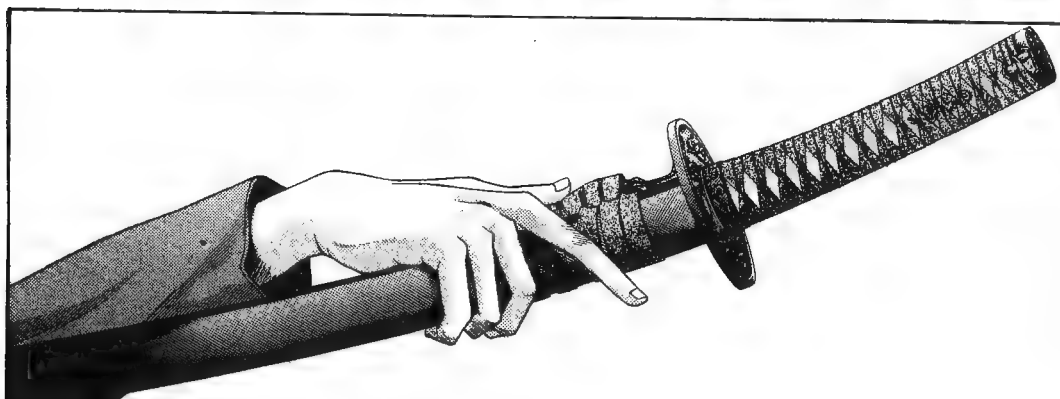
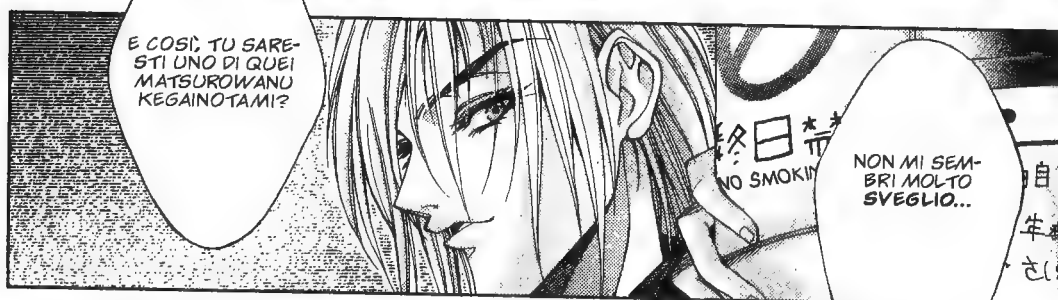
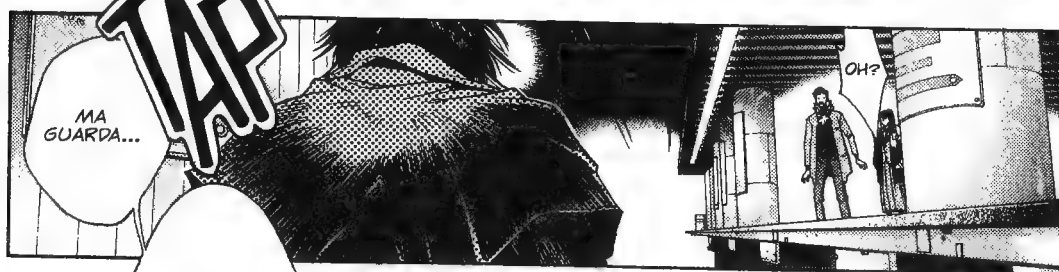
AHUUUU!

WHUAM

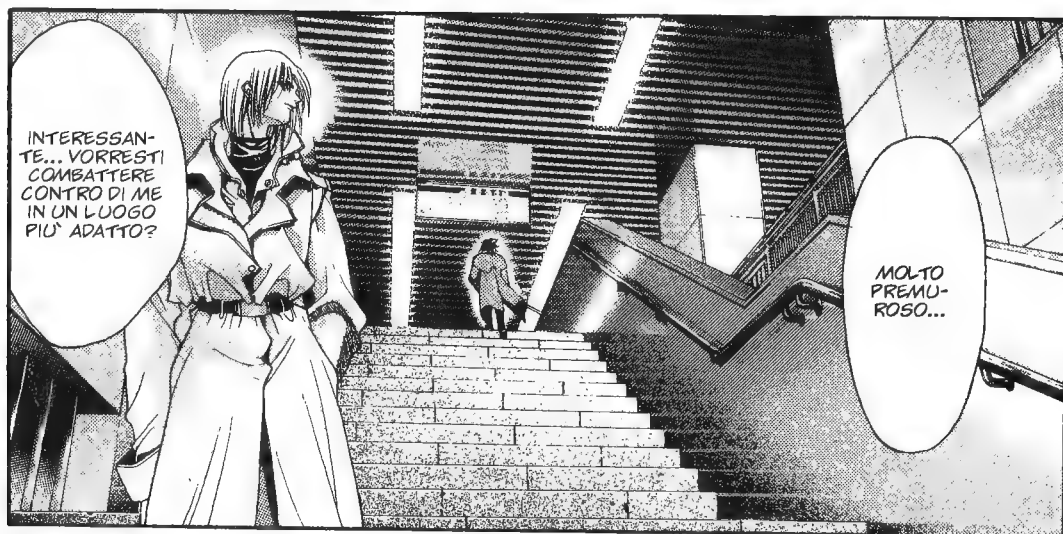
AIGUMA! KAENGUMA! A TERRA!
RATATATATA
OH, PORCA MISERIA!
THUMP
CRANK
CLINK CLINK
MA... SIGNORA!
POCHE CHIACCHIERE!
TI HO DETTO DI METTERTI A TERRA!
MA IO HO FIDUCIA NELLA TUA MIRA, SIGNORA!
DANNAZIONE... VIENI FUORI!
KLACK

SE TU FOSSI BALZATO FUORI INSEGUENDO LANCELOT, SAREI RIUSCITA A BECCARTI!
SEI PROPRIO UN TIPO FORTUNATO, SAI?

TAP
OH?
MA GUARDA...

E COSÌ, TU SARESTI UNO DI QUEI MATSUROWANU KEGAINOTAMI?
NON MI SEMBRI MOLTO **SVEGLIO**...

A ME NON IN-
TERESSANO...

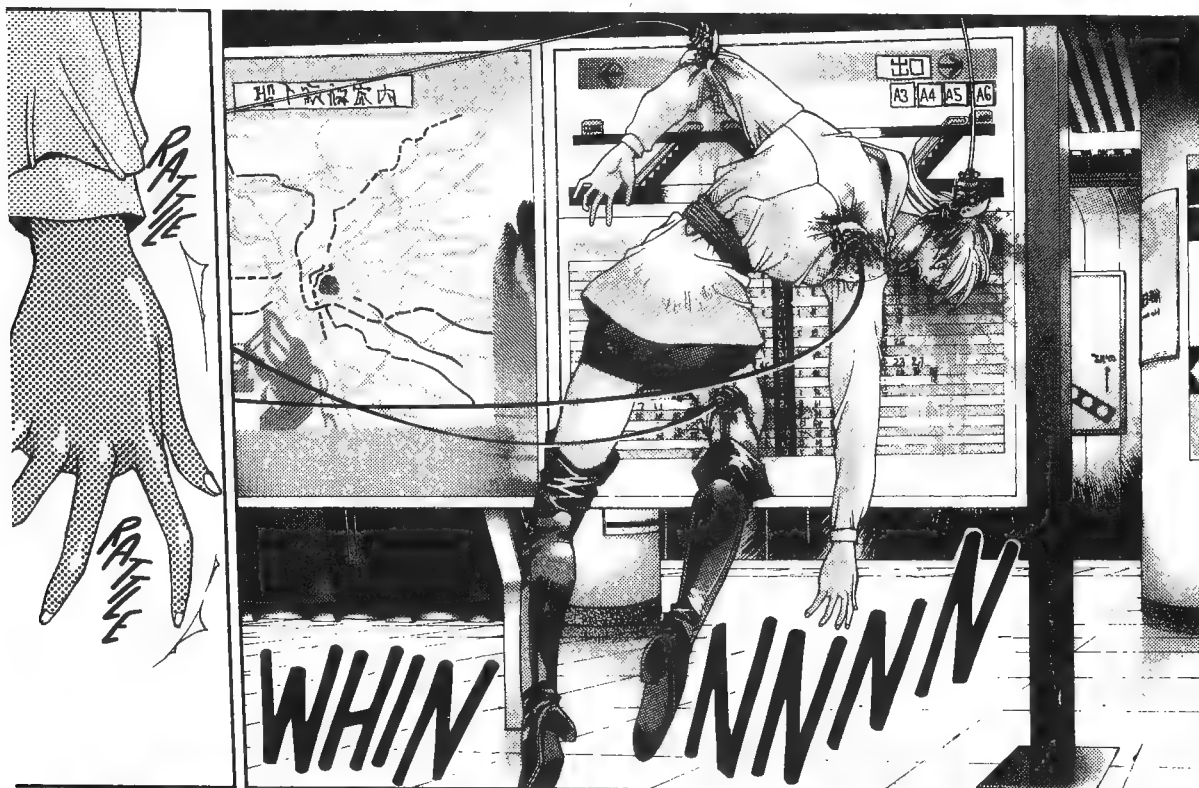
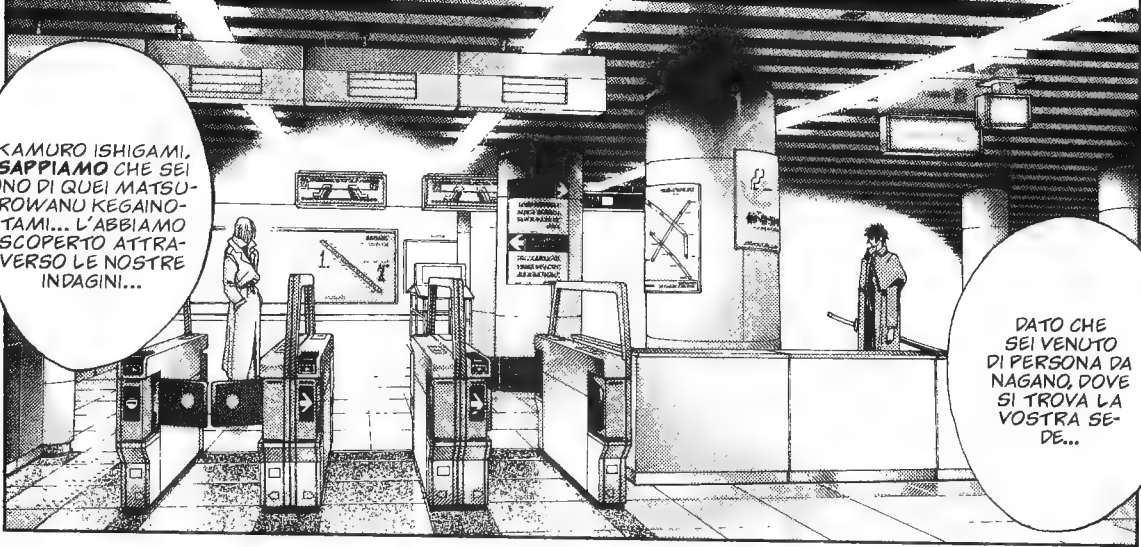
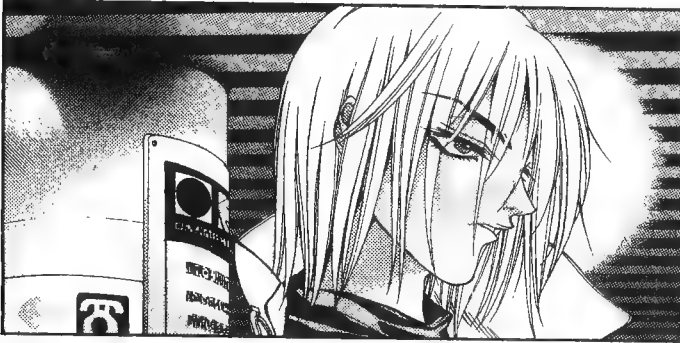
...I PESCI PICCOLI
COME VOI.

PESCE PICCOLO A ME?!
C... C... COME... CI... HAI...?
MOLTO PREMU-ROSO...
INTERESSAN-TE... VORRESTI COMBATTERE CONTRO DI ME IN UN LUOGO PIU` ADATTO?
TORNA A CASA A RI-POSARTI...
SIGNO-RA, PER IL RESTO LA-SCIA FARE A NOI!
EHI, AI-GUMA!
COSA PENSI DI FARE CON QUESTI DUE?
AH, QUELLI... SCUSA, PO-TRESTI SISTE-MARLI TU?
NON SONO RIUSCITA AD ADDOR-MENTARLI, E COSÌ...

SE VUOI PROPRIO SCUSARTI, FALLO CON LORO DUE! QUESTO E` UNO STUPIDO SPRECO DI VITE!
SÌ, HAI RAGIONE... BE', SCUSATEMI TANTO, RAGAZZI!
MA CHE DIAVOLO STATE DICENDO?! SISTEMARCI? SPRECO DI VITE?!
AH!
FLIP
CHE...?
CROCK
...GGH...

AAAH!
AAAAH!

OH!

RATTLE
RATTLE
WHINNNNNN

SALVE, SIGNORA.
LORO SONO DI SOPRA?

DATO CHE SEI VENUTO DI PERSONA DA NAGANO, DOVE SI TROVA LA VOSTRA SEDE...
KAMURO ISHIGAMI, **SAPPIAMO** CHE SEI UNO DI QUEI MATSU-ROWANU KEGAINO-TAMI... L'ABBIAMO SCOPERTO ATTRAVERSO LE NOSTRE INDAGINI...

...DOBBIAMO DEDURRE CHE LA DAMA DELL'ACQUA, APPARTENENTE AL TUO POPOLO, SI TROVA QUI A TOKYO?

!
MOH

IO SONO KAENGUMA DEL TRIO DI AMATSU! ...E TI SFIDO!
CI CONDURRAI DA LEI, A COSTO DI RICORRERE **ALLA FORZA!**

UH!
BARA
BA
!
BOOM
MA...
...QUE-
STO...?
SO-
NO
IO!
GWOO
AIGUMA DEL TRIO
DI AMATSU! NON
OPPORRE RESISTEN-
ZA, TANTO E' INU-
TILE!
HOOOH!
CHACK

HA SCHI-
VATO!
WHA
ACK
ALLORA...
...CHE
NE DICI DI
QUESTO?!

IO NON ATTACCHERÒ MAI **UN PO' ALLA VOLTA** COME FAI TU, **ISHIGAMI!**

NON M'IMPORTA SE SEI UNO DEI KEGAINOTAMI O MENO!

FATTI SOTTO!

NON HO ATTACCATO UN PO' ALLA VOLTA!

HHMM

ANDATEVENE.

ORA NON HO INTENZIONE DI COMBATTERE.

COME SAREBBE A DIRE CHE...?!

HHMMMM

ORA O PIÙ TARDI NON FA DIFFERENZA...

WROOSH

...DATO CHE DOVRAI MORIRE!

RUMBLE

NON CREDO PROPRIO CHE RIMARRÀ QUALCOSA... ANCHE SE NON SONO ALLO STESSO LIVELLO DEL SIGNOR HIGA...
...CI HO MESSO TUTTA LA MIA...
ADESSO NE RIMARRÀ SOLO UN MUCCHIETTO DI **CENERI**, DANNAZIONE!
OH, NO... **L'HAI FATTO!**
HHMMMMHHHM MM
...FORZA...

WHUMP
NON E' POSSIBILE!
NON PUO' ESSERSI SALVATO, DOPO QUEL COLPO!

QUELLA SPADA DEVE AVER ASSORBITO LE FIAMME DI KAENGUMA!
E' OPERA DELLA SPADA!
RRRUMBLE

...E GIA' SCOPRIAMO CHE UNA SEMPLICE SPADA E' IN GRADO DI TENERCI TESTA!
NON ABBIAMO LA MINIMA IDEA DELLE CAPACITA' DEI MATSUROWANU KEGAINOTAMI...

VE LO RIPETO UN'ALTRA VOLTA.
ANDATEVENE.

ORA NON HO ALCUNA INTENZIONE DI COMBATTERE.
IL MIO POTERE...

...E' PIU' FORTE DEL VOSTRO.
ENJOYCO

MALEDETTO!
NO!
ASPETTA, KAENGUMA!
VUP

TANTO SAREBBE INUTILE... QUESTO FATTO MI SECCA, MA ANCHE ATTACCANDOLO IN DUE NON RIUSCIREMMO A SCONFIGGERLO...
PER IL MOMENTO E' MEGLIO RITIRARCI...

VUOI SFIDARMI?

TI BRUCERÒ VIVO!

COME HAI OSATO TRATTARCI COME CREATURE INFERIORI?!

THUMP

TI HA DETTO DI RITIRARTI, RUBACUORI.

DOBBIAMO RITIRARCI, KAENGUMA!

CALMATI!

WHOOOOOOH!

WHUMP

CHE SFINIMENTO...

TLICK TLICK

SKREE SKREE

E` DIFFICILE TENERE A BADA UN COMPAGNO COSI` **FOCOSO...**

CHE?!

NON CAPISCI, KAENGUMA? E` LUI STESSO CHE TI STA **PERMETTENDO** DI RITIRARTI.

RIKIMARU NANGO HA PERFETTAMENTE RAGIONE! LASCIAMO PERDERE, ALMENO PER ORA!

COSA...

FALLO, FINCHE` PUOI.

SE NON ALTRO ABBIAMO POTUTO ACCERTARE CHE **NEANCHE LUI** SA DOVE SI TROVA CON PRECISIONE LA DONNA DELL'ACQUA...

...NONOSTANTE SIA DELLA SUA STESSA STIRPE! ACCONTENTIAMOCI!

RIHEI...

HAI RECUPERATO LA CALMA?

UGH...

IH IH...

SHLAKT

CONTINUE-REMO ALLA PROSSIMA OCCASIONE!
BSS
SSSHHHHH

WR
OOO
UH!

MA CHE DIAVOLO STAI FACENDO, RIHEI?! NON DOVEVAMO RITIRARCI?!
ASPETTA, RIKIMARU!
AH!
AH...
WHUMP
RRRUMBLE

!
?!
SBAM
TUMP
PLATCH

BOO

東京洋服会館

RRRUMBLEEE

OOOORRRR

NON C'ERA BISOGNO DI ARRIVARE A QUESTO PUNTO, RIHEI...

TU CREDI? HO FATTO SOLO IN MODO DI NON LASCIARE PROVE IN GIRO...

SÌ, MA COSÌ NON VA BENE! ANCHE IL SIGNOR HIGA CI AVEVA DETTO DI AGIRE IL PIÙ **DISCRETAMENTE** POSSIBILE!

...L'UOMO DELLA TERRA?!
CREDO CHE ENTRAMBI ABBIATE POTUTO PROVARE LE SUE CAPACITÀ SULLA VOSTRA PELLE. COME VI È SEMBRATO...
TSK!
SEMBRAVA IMBATTIBILE... PROBABILMENTE SE FOSSIMO STATI SOLO NOI DUE, SAREMMO STATI UCCISI...
SE CI SCONTRASSIMO ORA, SUBIREMMO SICURAMENTE DELLE PERDITE...
COME IMMAGINAVO.
ORA LA COSA PIÙ IMPORTANTE È CERCARE LA DAMA DELL'ACQUA, COME CI È STATO ORDINATO DAL SIGNOR HIGA.
HUH...
...GIÀ!
IO HO RICEVUTO L'ORDINE DA KAEDE!
UMF

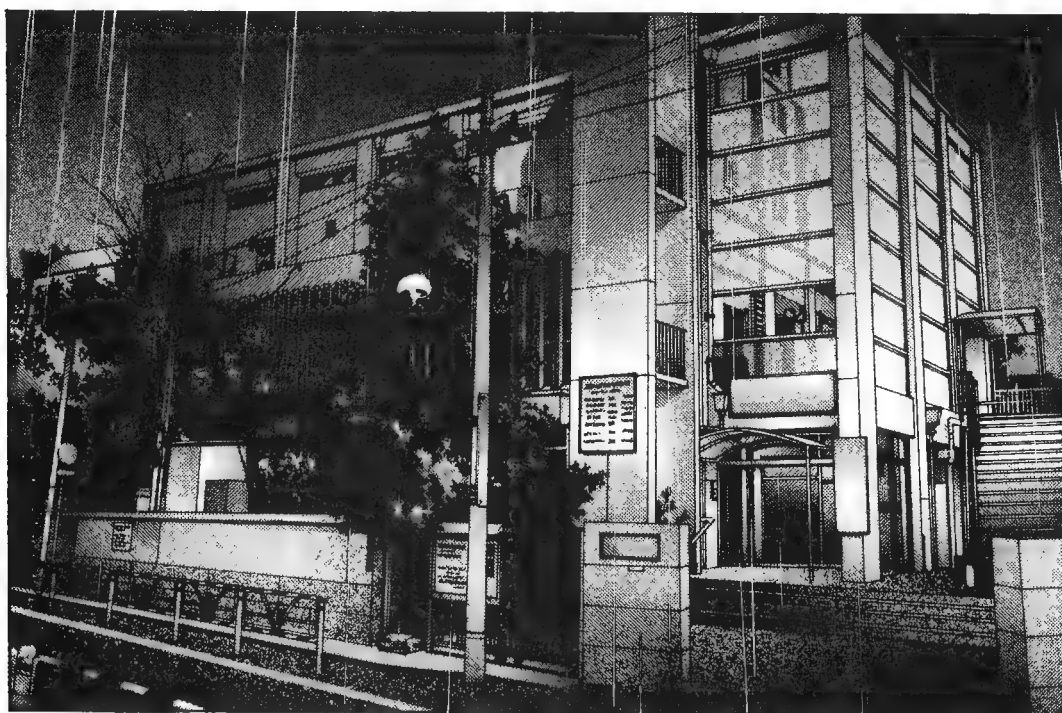
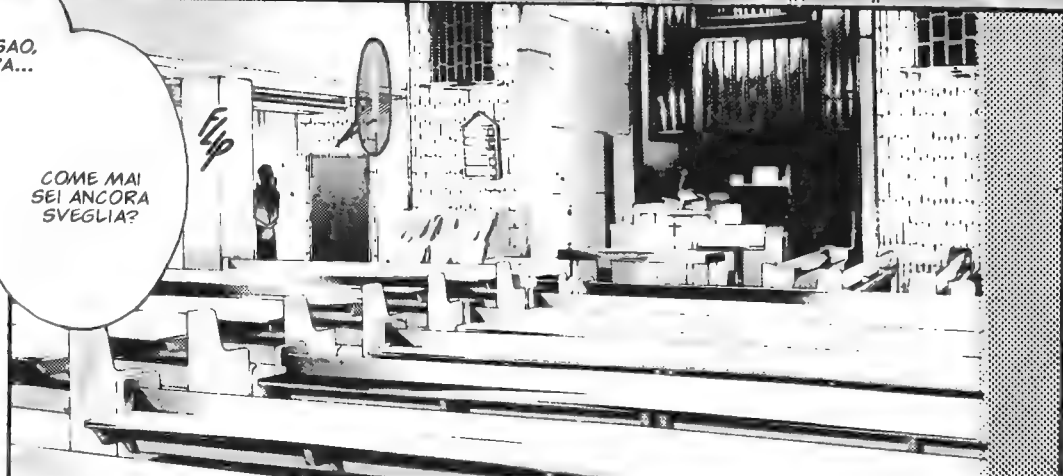
PLIK
OH?

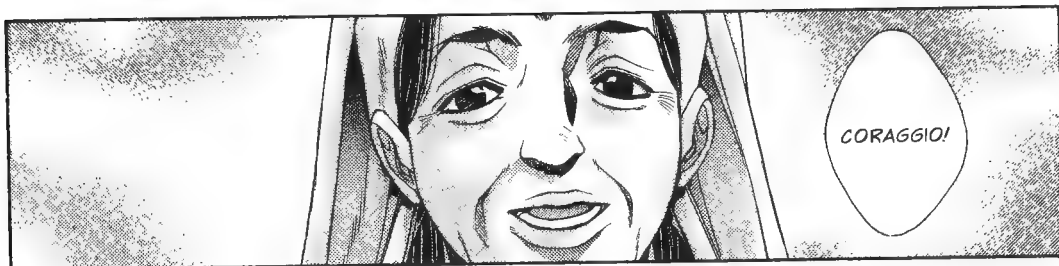
PLIK
PLIK
PIOVE...

RRR UM
BL EEE

UUUEEEEE
POPEE POPEE
九段
ゼミナール
SONY
SONY
駿台

CONTEMPORANEAMENTE, NEL QUARTIERE DI NAKANO, A TOKYO...
そばうどん

SS
SS
SHHHH
PIOVE... DI NUOVO...

QUANDO PIOVE HO PAURA...
NON SO DA QUANTO TEMPO...
...HO INIZIATO AD AVER PAURA DELLA PIOGGIA...
MISAO, CARA...
COME MAI SEI ANCORA SVEGLIA?
FLIP

ANCHE DOMANI DOVRAI ALZARTI PRESTO... PERCHE` NON VAI A LETTO?
MADRE...

CORAGGIO!

MISAO... HAI VISTO DI NUOVO QUALCOSA NELLA PIOGGIA, VERO?
TUTUN
S-SI`, MI SCUSI... ANDRO` A DORMIRE PRIMA DI LEI!

MA... IO...
PARLAMENE... NON C'E` BISOGNO DI AFFLIGGERTI DA SOLA...
SSSSHHH

NON C'È BISOGNO DI ESITARE... SEI PUR SEMPRE MIA FIGLIA...
QUANDO TI TROVI IN DIFFICOLTÀ, O SE HAI QUALCOSA CHE TI PREOCCUPA, DEVI SAPERTI CONFIDARE CON TUA MADRE...
...ANCHE QUESTO SIGNIFICA AVERE RISPETTO PER I PROPRI GENITORI, SAI?
S-SÌ, MADRE...

COSA TI SUCCEDE, MISAO? SEMBRI DISTRATTA!

C-COME...?

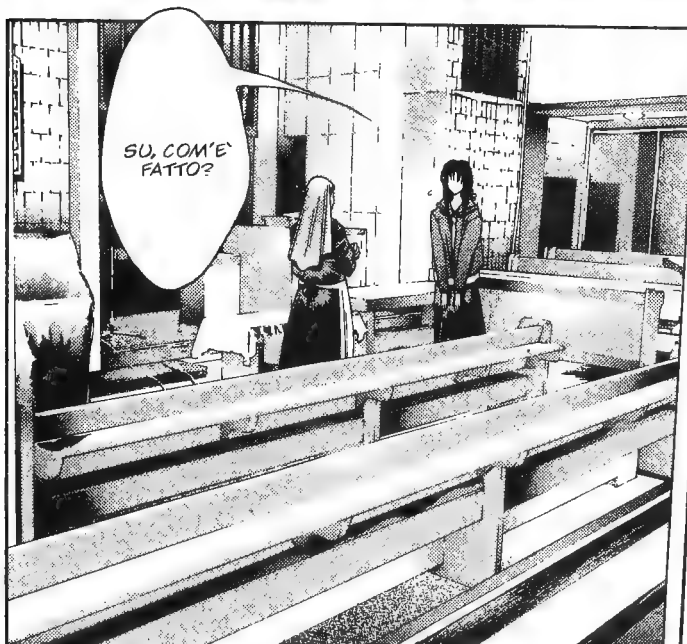
AH... NO... ECCO, IO...

VEDO UN **UOMO.**

BENE!

AH

EHM

UH!

E` UN UOMO MOLTO FORTE.

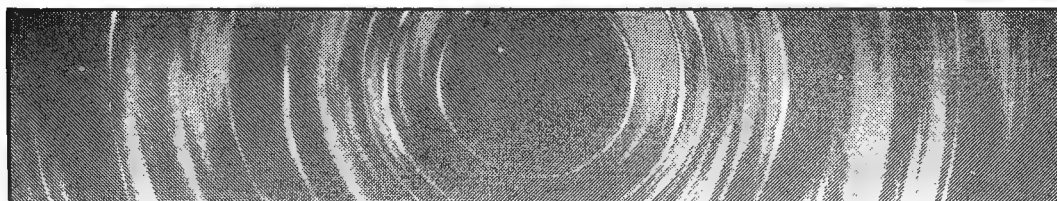
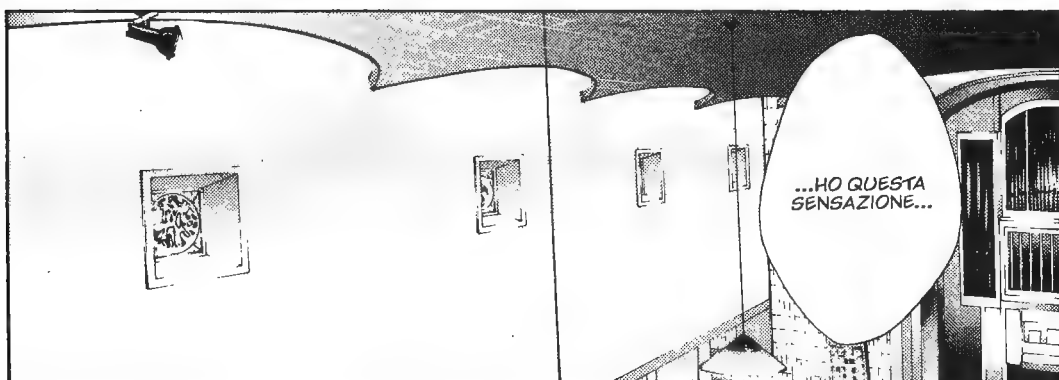
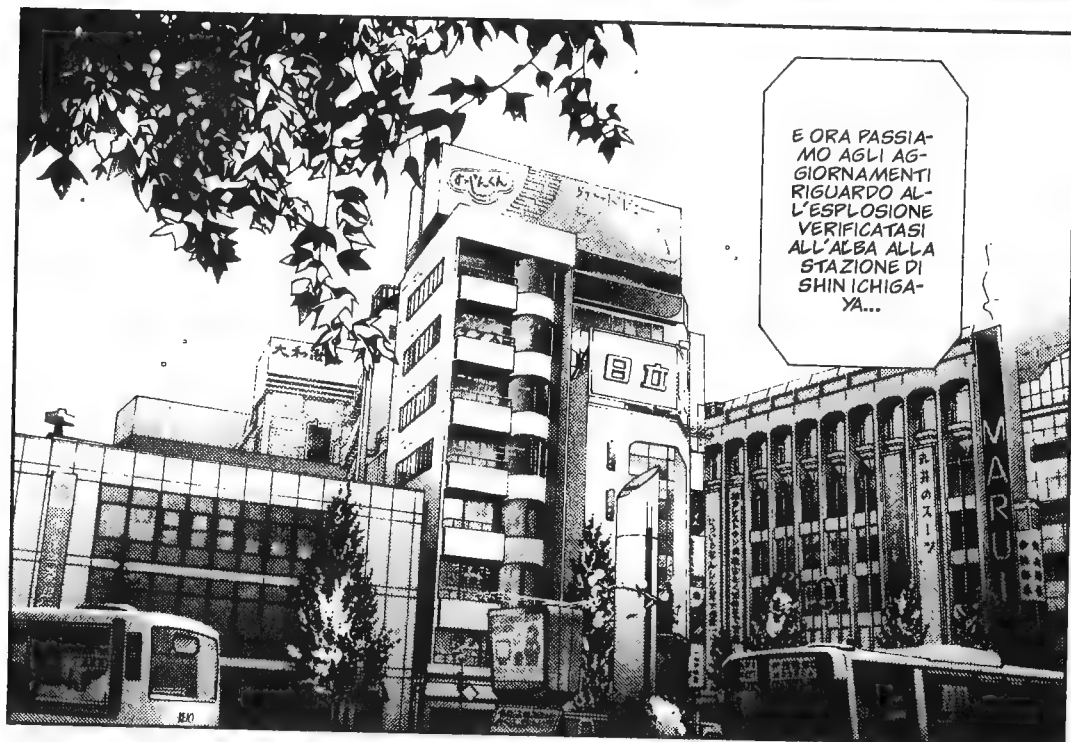
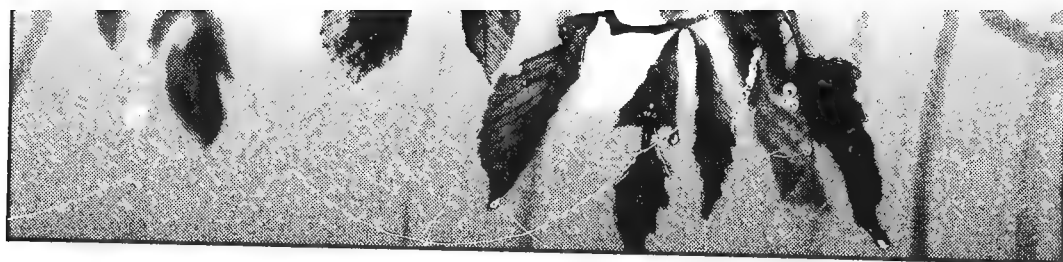
E` FORTE.

...MA PORTA CON SE` UN DESTINO MOLTO TRISTE...

E' COME...

...SE TU L'AVESSI CONOSCIUTO, MISAO...

N-NON CAPISCO BENE...

...EPPURE...

E ORA PASSIAMO AGLI AGGIORNAMENTI RIGUARDO ALL'ESPLOSIONE VERIFICATASI ALL'ALBA ALLA STAZIONE DI SHIN ICHIGAYA...
MARUI

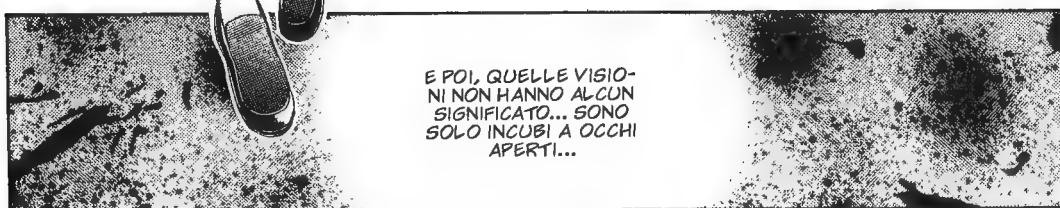
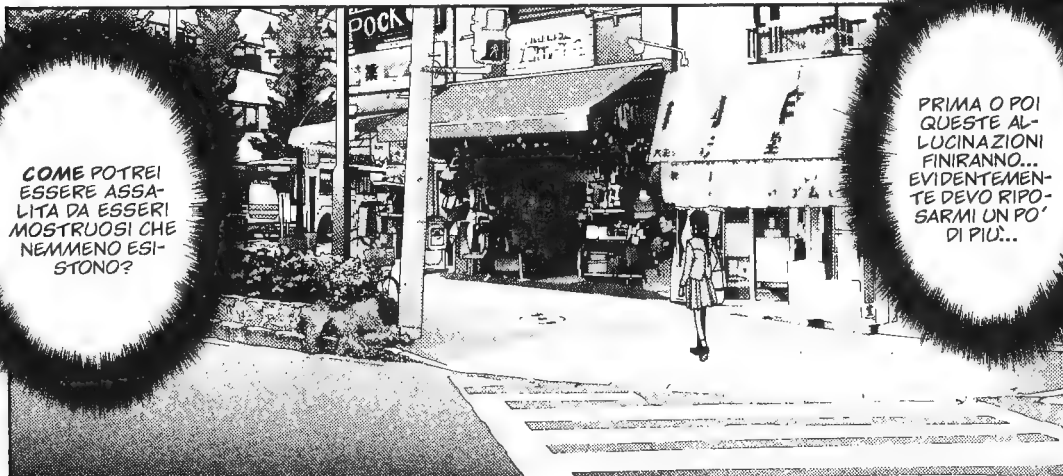
SECONDO LA POLIZIA E I VIGILI DEL FUOCO, E' MOLTO PROBABILE CHE SIA STATA CAUSATA DA UNA FUGA DI GAS...

INOLTRE, RIGUARDO AL BLOCCO DEL TRAFFICO, DA IIDABASHI...

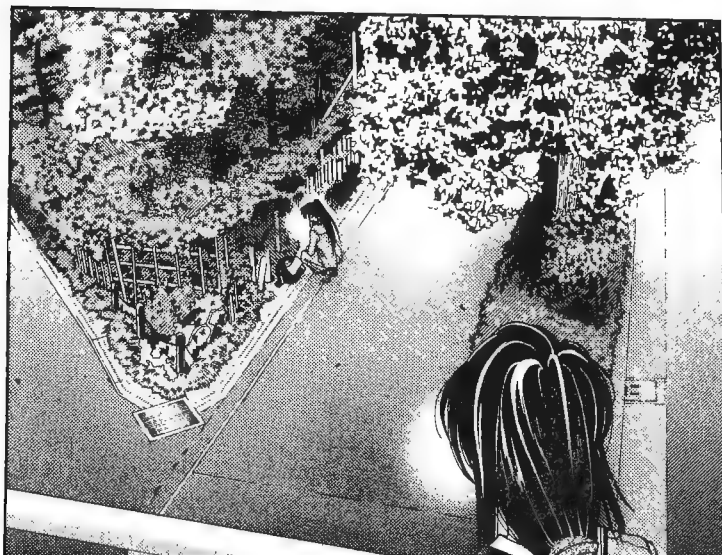
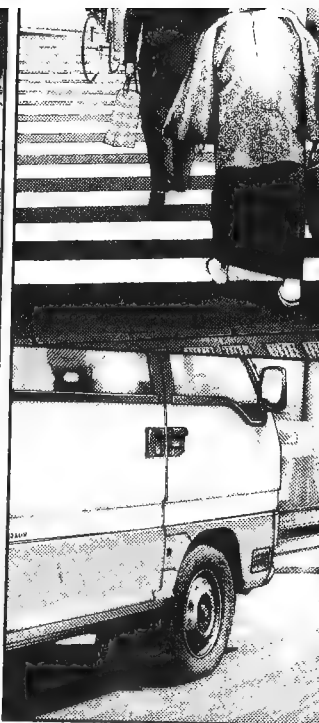
CI VEDIAMO, MADRE!

CHAK

NON C'E' ALCUN BISOGNO DI RACCONTARLE IL **SEGUITO**...

POTREI FINIRE PER DARE NUOVE PREOCCUPAZIONI ALLA MIA CARA MADRE ADOTTIVA...

E POI, QUELLE VISIONI NON HANNO ALCUN SIGNIFICATO... SONO SOLO INCUBI A OCCHI APERTI...

OH!
MA QUELLA È...

BUONGIORNO, SAKURAI!

MISAO MI-
KOGAMI...

...MI HAI FATTO
PRENDERE UN
COLPO!

UN GAT-
TINO!

GIÀ...
PARE CHE
SIA STATO
ABBANDO-
NATO...

DAVVERO?
OH, MENO MALE!
...
SONO FELICE PER TE!

EHI!
MIKO-GAMI!
FRA POCO ARRIVEREMO A SCUOLA... NON CREDI CHE SIA MEGLIO METTE-RE QUALCHE **DECINA DI METRI** IN PIU` FRA NOI DUE?

COSA...? E PERCHE`?!
UFF...
NON CRE-DO CHE TU VOGLIA CHE I TUOI AMICI TI VEDANO CON ME, DI-CO BENE?
SUPPONGO CHE ABBIA SENTITO AN-CHE TU DELLA STORIA SULLE **STRANE FERITE** CHE HO SEMPRE ADDOSSO, E SUL FATTO CHE NON SI SA MAI CHE COSA COMBINO NEL TEMPO LIBERO...
E POI NON HO NEANCHE I GENITORI...

MA CHE DICI...?
...NON DEVI TRATTARTI COSÌ!
TU NON HAI FATTO NIENTE DI MALE.
HAH... SEI PROPRIO UN'INGENUA...
NO... E` CHE IO SONO UGUALE A TE.
COSA?!
GIÀ... NEANCH'IO HO I GENITORI.

E POI, SUPPONGO CHE CI SIA QUALCHE MOTIVO CHE GIUSTIFICHI ANCHE LE TUE FERITE, NON E' COSI'?
OH...

BE'?
CHE C'E'?
PERCHE' RIDI?
PFFF... AH AH AH!
AH AH AH! NIENTE MALE, DAVVERO!
...
IN EFFETTI, SEI ANCHE ABBASTANZA ALTA...
IN GUARDIA! YAHA!
MA CERTO!
PRATICHI QUALCHE SPORT CHE RICHIEDE IL **CONTATTO FISICO**, VERO SAKURAI?

C-COSA C'E', MIKOGAMI?
BLINK
UH...

NON HO INDOVINATO, VERO?

NON E' PROPRIO COSI', DICIAMO...
TUTUM

BUONGIORNO, RAGAZZE!
PAT

MISAO... ERI TU QUELLA CHE POCO FA STAVA PARLANDO CON SAKURAI?

COSA?
SÌ, ERO IO!
MA NON HAI PAURA DI LEI?
E' UN PO' STRANA, QUELLA... NON SI CAPISCE COS'ABBIA IN MENTE...

PENSATE CHE STAMATTINA L'HO INCONTRATA MENTRE STAVA...
NON E' COME CREDETE VOI!

GIÀ...
MIKOGAMI... CHE TIPA...

MIAO

QUELLA MIKOGAMI...

E' PROPRIO UN'INGENUA!

...SI PREOCCUPA TROPPO PER GLI ALTRI...

UH?
EHI, MISAO!

SAI CHE QUEL POSTO E' VICINO A DOVE LAVORA MIO PADRE? FIGO, VERO?
DICONO CHE SIA STATA CAUSATA DA UNA FUGA DI GAS...
SST... IL PROF TI SENTE...
HAI SENTITO DELL'ESPLOSIONE DI IERI A ICHIGAYA?

WHUP
BAH...

EHM
...
COSA?! TE NE STAI VANTANDO?!
AH

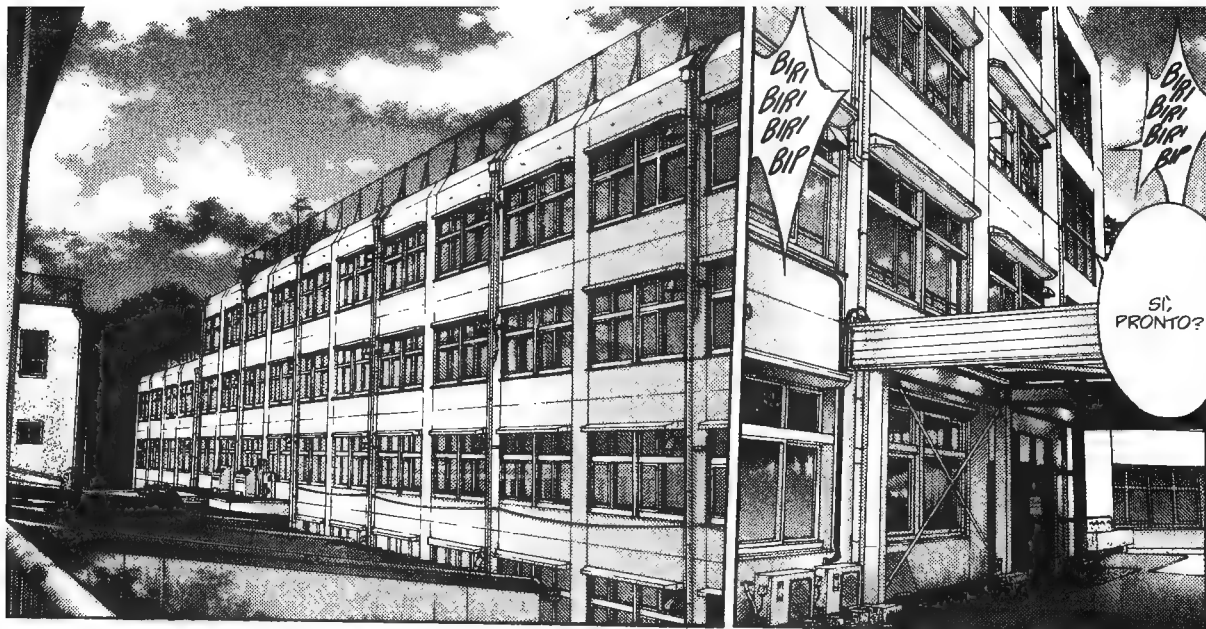
BIRI BIRI BIP
BIRI BIRI BIRI BIP
UH!
BIRI BIRI BIRI BIP
SAPETE BENE CHE BISOGNA SPEGNERE I TELEFONINI DURANTE LE LEZIONI!
BIRI BIRI BIRI BIP
SBAM
DI CHI E'?! VIENI FUORI!
BIRI BIRI BIRI BIP
ECCOMI!
SKRAPE
UH!
S-SAKURAI... ERA IL TUO...?
SCUSI, PROFESSORE... DATO CHE NON VORREI DISTURBARE LA LEZIONE, POTREI ANDARE FUORI A PARLARE?
UGH... C-CREDO CHE NON CI SIA ALTRA SCELTA...
VA' PURE...
SLAM
BIRI BIRI BIRI BIP

CHE VERGOGNA... QUELLO STUPIDO DEL PROFESSOR SHIMODAIRA NON RIESCE A TENERLE TESTA NEANCHE UN PO'...
GNK
SI`, MA QUELLA SAKURAI FA DAVVERO PAURA!
E` VERO CHE STAMATTINA HA **DIVORATO UN GATTINO?**

SECONDO ME QUELLO CHE L'HA CHIAMATA AL TELEFONO E` UN **CLIENTE...**
COME PUOI ESSERE COSI` **SGRADEVOLE** FACENDO DELLE CONGETTURE?
ACCIPICCHIA!
CHE TERMINI **DIFFICILI** USI, MISAO!

BIRI BIRI BIRI BIP
BIRI BIRI BIRI BIP
SÌ, PRONTO?

KAENGUMA!
ERA ORA. MI CHIEDO COSA CI TROVI NELLA VITA SCOLASTICA...

NO, DICO SUL SERIO, AIGUMA... TI DIVERTE COSÌ TANTO?
DICIAMO CHE A VOLTE...
...CI SONO MOMENTI IN CUI NON MI DIVERTO AFFATTO...
PER ESEMPIO?
PER ESEMPIO QUELLO CHE STA ACCADENDO DAVANTI AI MIEI OCCHI PROPRIO IN QUESTO MOMENTO...
COSA?

E DOV'È?
LASCIAMO PERDERE...
HO APPENA RICEVUTO UNA NOTIZIA DA KAEDE...
ABBIAMO TROVATO LA DAMA DELL'ACQUA!
NON SORPRENDERTI TROPPO, AIGUMA...

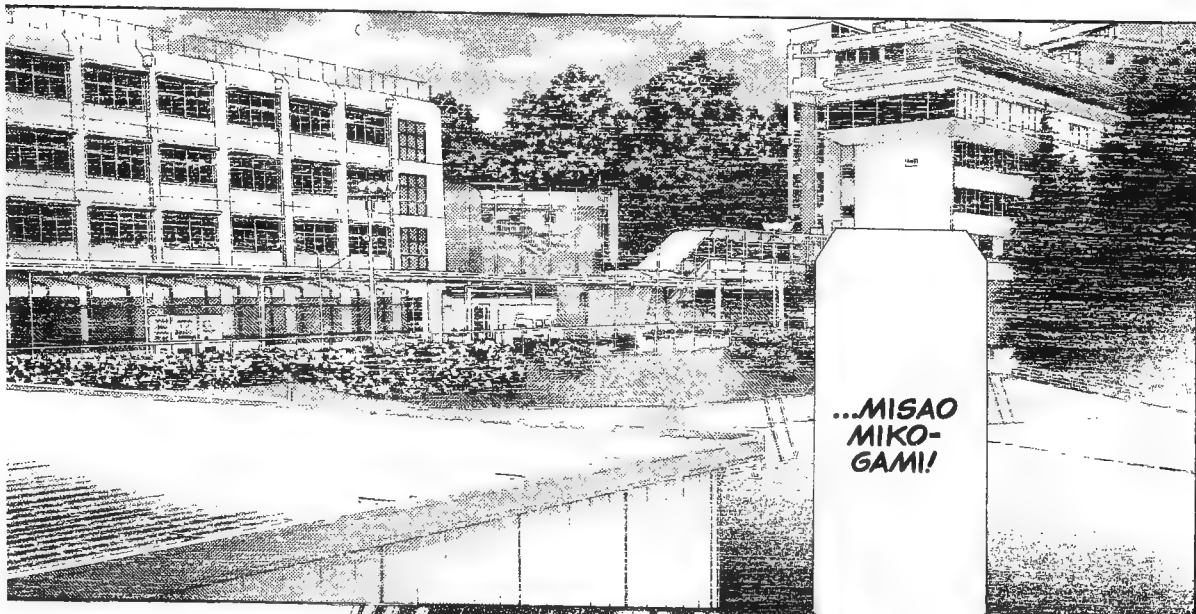
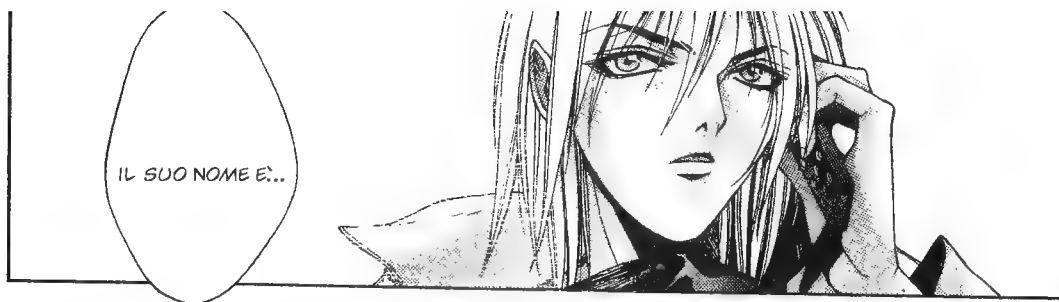
ADDIRITTURA NEL TUO STESSO EDIFICIO!
SI TROVA PROPRIO NELLA TUA SCUOLA!

ABBIAMO RISPARMIATO LA FATICA DI ANDARE A CERCARLA!
LO CREDI DEVVERO?
AH AH AH! QUESTA SÌ CHE È UNA BELLA NOTIZIA!

COLPITO!
STUMP

...MISAO MIKO-GAMI!

COSA...?

I SUOI GENITORI SONO MORTI IN UN INCIDENTE AEREO QUANDO LEI AVEVA DUE ANNI...

HA VISSUTO IN UN ORFANOTROFIO FINO ALL'ETÀ DI DODICI ANNI... POI È STATA SBALLOTTATA IN VARI POSTI...

...FINCHÈ L'ANNO SCORSO È STATA ADOTTATA DA UNA FAMIGLIA DI CUSTODI DI UNA CHIESA A NAKANO...

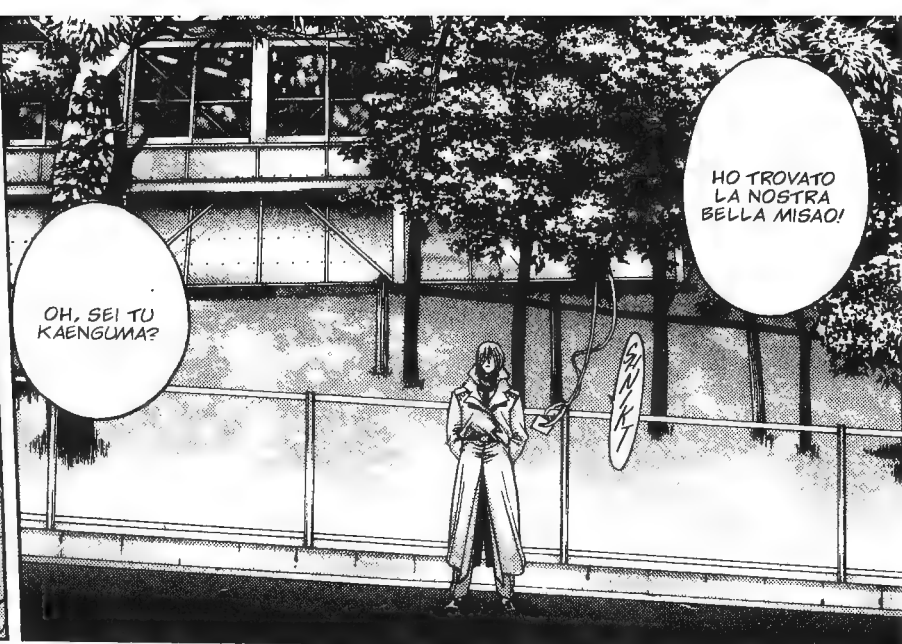
DONG

MI STAI ASCOLTANDO, AIGUMA?

THUMP
DOVEVA TRATTARSI PROPRIO DI QUELLA STUPIDA?!
MERDA!

IH IH... L'HO TROVATA.
ECCOLA.

L'HO TROVATA!

RIHEI!
HO TROVATO LA NOSTRA BELLA MISAO!
OH, SEI TU KAENGUMA?
SNIKT
TLICK
TLICK
LA STA SOR-VEGLIANDO IL RIKIMARU.
LA CHIESA?
SPT
MI **DISGUSTA!** LA FARÒ MA-CERARE NEL TERRORE!
HA LA TIPICA FACCIA DA BONAC-CIONA SVAMPITA...
BAH!

EHI, KAENGUMA! IL TUO ASPETTO È GRADEVOLE, NON COME IL MIO...
NON CAPISCO DA COSA DERIVI QUESTO TUO **COMPLESSO** NEI CONFRONTI DEI BEI MUSETTI...

RIHEI...
...VUOI CHE TI **AMMAZZI**, MOSTRICIATTOLO?

E VA BENE... TANTO NON POSSO CAPIRE CIÒ CHE PROVI...

STO ARRIVANDO, MIKOGAMI.
STASERA VERREMO A CAPO DI TUTTO.

PROVO LA STESSA PAURA CHE HO NEI GIORNI DI PIOGGIA... NONOSTANTE OGGI NON CADA NEMMENO UNA GOCCIA...
NE SONO SICURA...

MISAO...
MISAO!

COME MAI...?

ECCOMI, MADRE!
OH, ECCOTI, MISAO! DAMMI UNA MANO A PREPARARE DA MANGIARE!

LA MIA MADRE ADOTTIVA È VERAMENTE UNA BRAVA PERSONA...

DEVO CERCARE DI NON RECARLE ALCUN PROBLEMA...

PERÒ...

PERCHÉ SONO COSÌ IN ANSIA...?

NON RIESCO A TOGLIERMI DALLA MENTE LE IMMAGINI CHE HO VISTO NELLA PIOGGIA...

SIGH...

TOC

TOC

COSA DEVO FARE? FAREI MEGLIO A RACCONTARLE **TUTTA** LA MIA VISIONE...?

PUO' DARSI CHE QUESTA MIA ANSIA SPARISCA...

ECCO, MADRE... A DIRE LA VERITÀ...
CRASH
MADRE!
MA COSA SUCCEDE?!

NON C'È BISOGNO DI PREOCCUPARSI. È SOLO L'EFFETTO DELL'INCENSO SOPORIFERO.
NORMALMENTE UNA PERSONA SI RISVEGLIA IN DUE O TRE ORE.

OH!

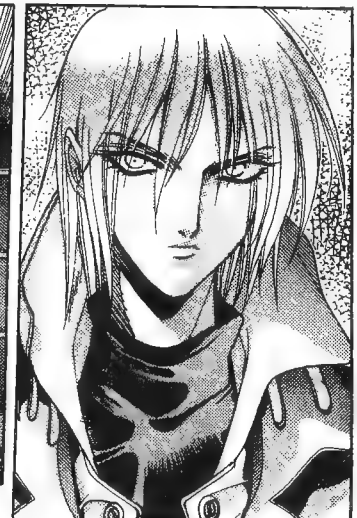
T-TU... C-CHI SEI...?!
TSK TSK
SAPPI CHE È INUTILE GRIDARE!
HO FATTO ADDORMENTARE TUTTI QUELLI CHE SI TROVANO QUI INTORNO.

AH!

OH!

QUESTI DUE...

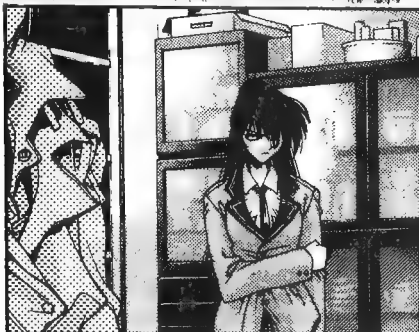
LI HO GIÀ VISTI DA QUALCHE PARTE... POSSIBILE CHE...?

AH!
WHIMP

DUNQUE, CHE SI FA ORA, KAENGUMA?

SI TRATTA DI UNA PREZIOSISSIMA **FONTE D'INFORMAZIONI**. TRATTALA CON MOLTA CORTESIA, MI RACCOMANDO...

BE', SE NON VUOTERÀ IL SACCO, LA ASPETTERÀ SOLO LA TORTURA DI KAEDE!

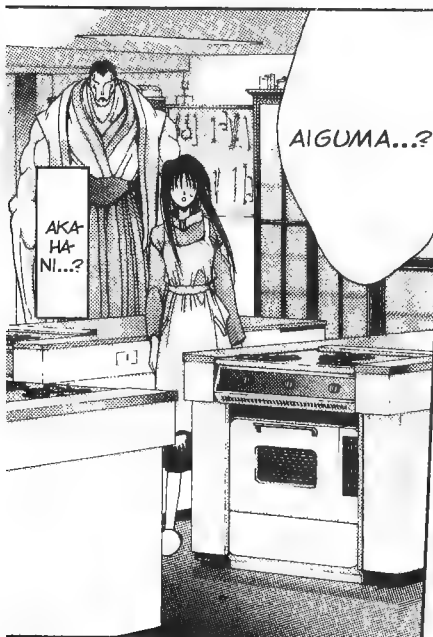
COSA...? DI COSA STANNO PARLANDO?!

IO... UNA PREZIOSISSIMA FONTE D'INFORMAZIONI...?!

PERCHE` STAI FACENDO UNA COSA DEL GENERE?!

ALLORA HANNO RAGIONE... SEI DAVVERO **TERRIBILE!** VATTENE VIA IMMEDIATAMENTE!

AH AH! MA CHE SORPRESA!

KAEN-GUMA...

MIKOGAMI... QUESTO E`...

AIGUMA...?

AKA-HA-NI...?

GIÀ, **AKAHANI**...

...LA **TERRA ROSSA**, IL TUO MONDO, PICCOLA... DOVE VIVONO GLI ESSERI UMANI COME **QUESTA**...

MENTRE **AIGUMA**...

...CHE MILLE ANNI FA COMBATTERONO CONTRO LE OTTANTOTTO BELVE...

TU FAI PARTE DEI MATSUROWANU KEGAINOTAMI!

N-NON E'...
OH, DIO...
TAP

ORA RICORDO...
GLI ESSERI STRANI CHE AVEVO VISTO TRA LA PIOGGIA... SONO QUESTI!

ALLORA? NON SI RICORDA NULLA?
PORTIAMOLA VIA IMMEDIATAMENTE!
GIÀ...

SU, MIKOGAMI... ALZATI. NON TI FAREMO DEL MALE...
...NON ANCORA...

CIAFF
QUELL'UOMO... NON E' ANCORA ARRIVATO!
NON MI TOCCARE!
SICURAMENTE ARRIVERÀ...

FINO AD ALLORA DEVO RESISTERE, QUALUNQUE COSA ACCADA!
DA QUESTA PARTE!

...
UH?!

COSA?
GIU` LA MANO, RIHEI!
RATTLE
QUESTA SENSAZIONE...
!

WHUMP
UMPH!
CHI SEI?!

ECCOLO!
THUMP
KRAMM

TU...
TU SEI...?

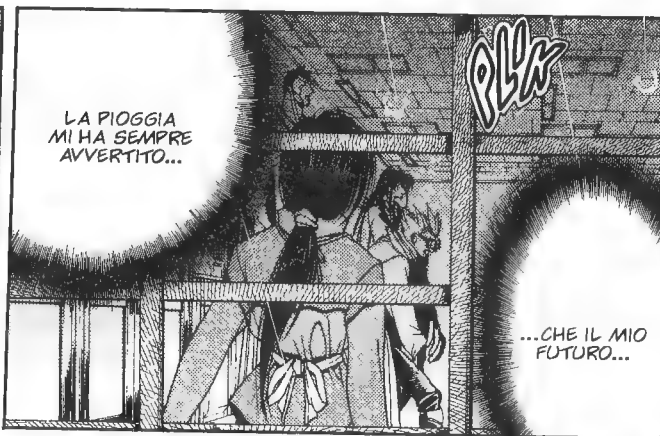
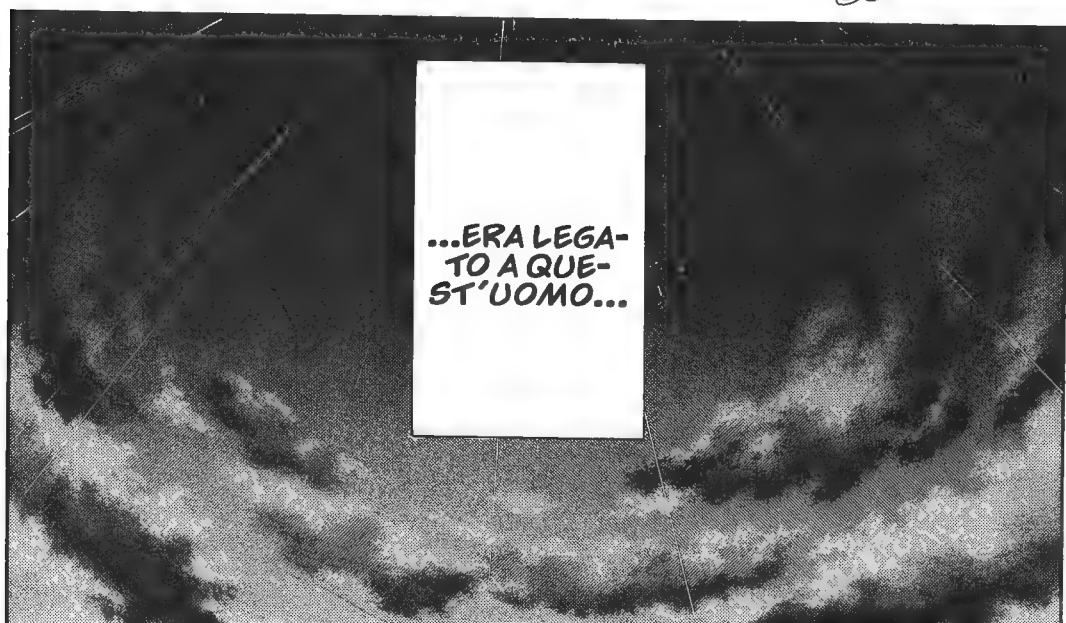
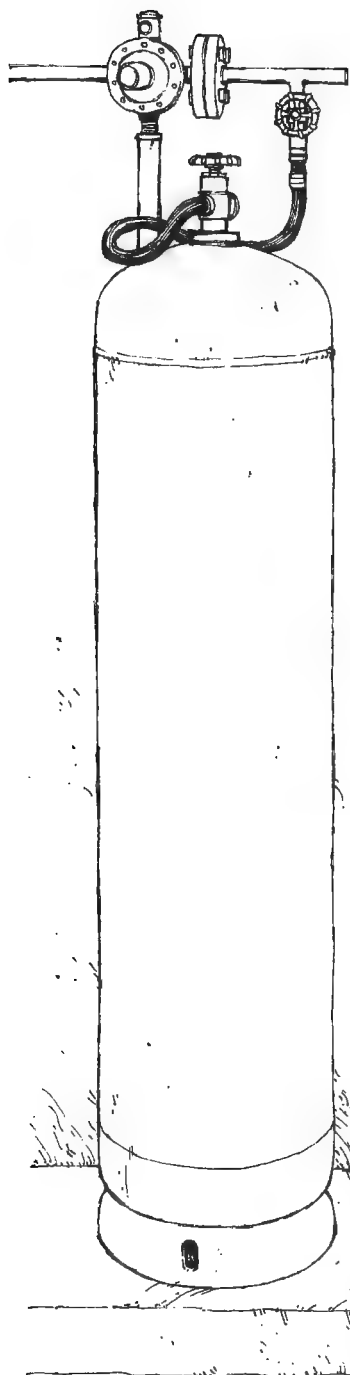
MA E' IMPOSSIBILE!
NON HA NEMMENO UNA SBUCCIATURA!

NON PER NULLA...
...SEI UN KEGAINOTAMI!

QUEST'UOMO E'...?

TAP

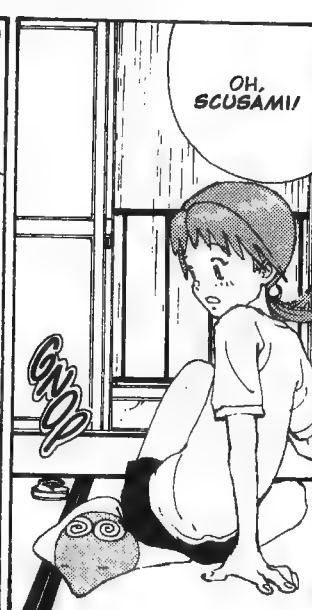
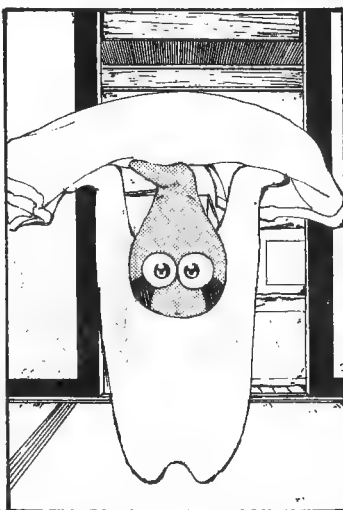
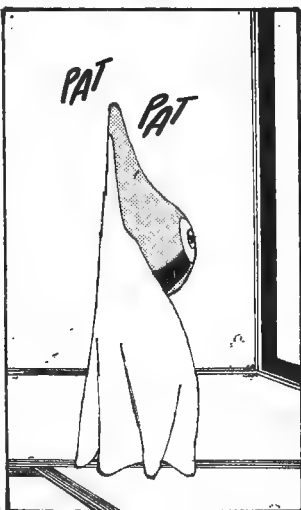
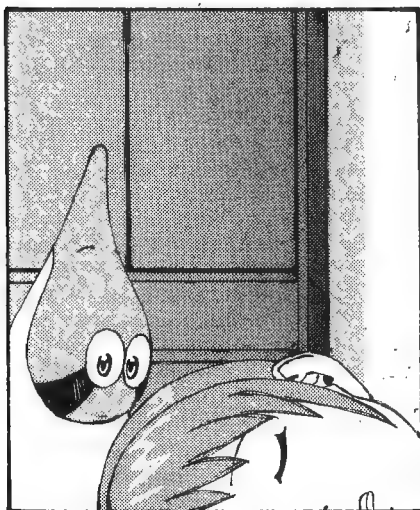
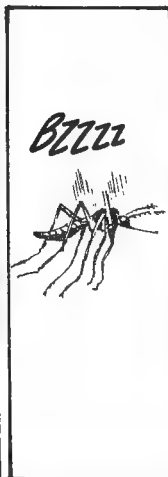
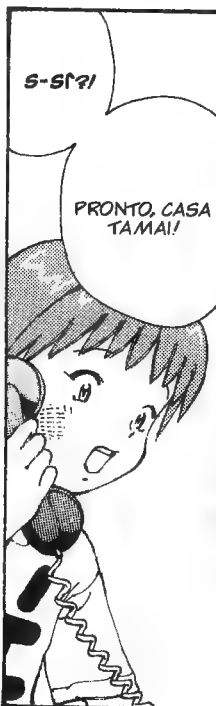
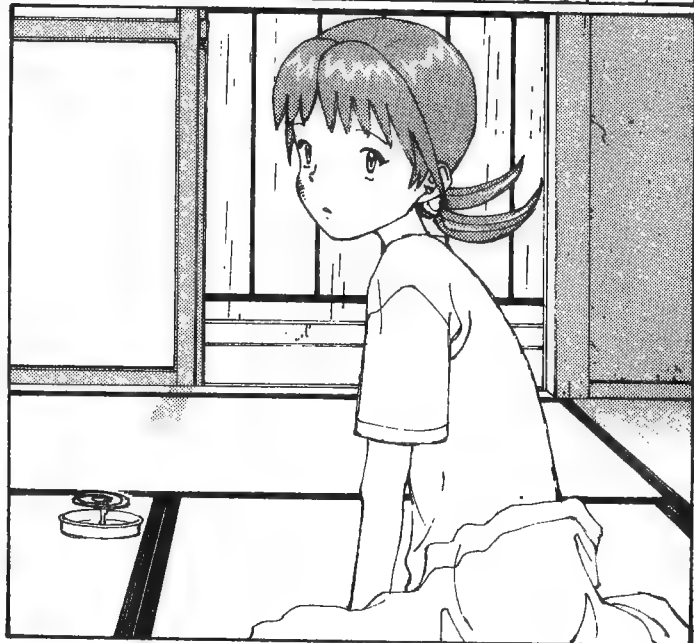
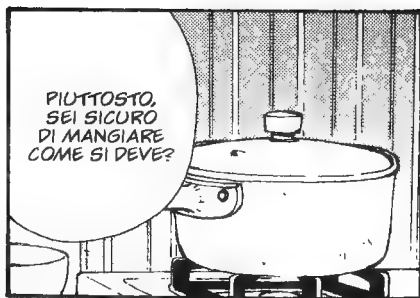
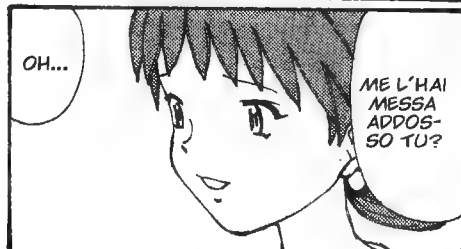
HAI LASCIATO FARE TUTTO IL LAVORO A NOI!
HAI LASCIATO CHE CI POTES-SIMO MUOVERE LIBERAMENTE, POI CI HAI PEDINATO!
ECCO PERCHÈ...
...IERI TI SEI RITIRATO COSÌ IN FRETTA...

QUELLA DONNA...
NON LA PORTERE-TE VIA.

KAMIKAZE - CONTINUA IL MESE PROSSIMO!

NARUTARU
di Mohiro Kito
LUCE E OMBRA

SSSSSSSSHHHHH

SSSSHHHHHHH
ZZZ
BZZZZ
WHAP
PAT
PAT

UH?
TAP
TAP
S-SÌ?!
PRONTO, CASA TAMAI!
AH, PAPÀ!
SEI TU...

COME...? SÌ, CERTO...
NO, NON PREOCCUPARTI PER ME!
PIUTTOSTO, SEI SICURO DI MANGIARE COME SI DEVE?
CHI...? IO...? SÌ, VA BENE...
ALLORA TORNI OGGI...?
PREPARO ANCHE IL TUO LETTO.
ALLORA ANDRÒ A LETTO PRIMA!
CI VEDIAMO!
TLING
RRUMBLE
RRUMBLE

EHI!
MA COSA STAI FACENDO..?
ROLL
ROLL
MA...
GUARDA QUI! HAI SGUALCITO TUTTA LA COPERTA...
OH...
ME L'HAI MESSA ADDOSSO TU?
SAI, PUÒ DARSI CHE PAPÀ...
...SI FERMI A DORMIRE IN DITTA ANCHE OGGI...

HO PAURA CHE LA SITUAZIONE SI SIA UN PO' COMPLICATA DA QUANDO CI SIAMO CONOSCIUTI, VERO?
FORSE SAREBBE MEGLIO RACCONTARGLI TUTTA LA VERITÀ...
SOLO CHE NON SAPREI PROPRIO COME SPIEGARGLI DI TE...
IN OGNI CASO, NON SAPREMO MAI CHE FINE HANNO FATTO QUEI DUE RAGAZZI SCOMPARSI IN AEREO... E NEANCHE QUELLA CHE ABBIAMO VISTO VOLARE NEL CIELO...
CERTO CHE... NON SEMBRAVA PROPRIO UN ESSERE UMANO...
FORSE ERA UN ALIENO... O UNO SPIRITO...
DA QUANDO TI HO CONOSCIUTO, RIESCO A CREDERE A **QUALUNQUE COSA!**
GURGLE GURGL
GUARDA, HA SMESSO DI PIOVERE!
TI VA DI ANDARE A MANGIARE FUORI?
COMPRO QUALCOSA ANCHE PER TE!

BISOGNA SCOPRIRE QUALE CONDIMENTO USANO...
IN GENERE ALLA TRATTORIA KAKO SI MANGIA PROPRIO BENE...

CHIUSO PER MOTIVI FAMILIARI
-KAKO-

GROAN

FLOP
FLOP

CHISSÀ SE C'È QUALCHE ALTRO RISTORANTE QUI INTORNO...?
SIGH

OH, CHE FAME...
DI LOCALI DOVE SI PUÒ MANGIARE QUALCOSA CE NE SONO MENO DI QUANTO IMMAGINASSI...
...QUI CI SONO SOLO POSTI PER BEVITORI...
NON È CHE DETESTO CHI BEVE, PERÒ NON MI PIACE VEDERE LA GENTE UBRIACA...
È LA PRIMA VOLTA CHE VENGO DA QUESTE PARTI...
OH!
TRATTORIA MUTSU
お食事 むつ
OOOOH...

VLAP

PREGO, PREGO!

FORSE SI MANGIA BENE...

CI SONO ABBASTANZA CLIENTI...

CRASH

MA CHE COMBINI?!
AKIRA!
COSA? VI CONOSCETE?

AVANTI, AKIRA! PULISCI IMME-DIATAMENTE!
AH... ECCO...
TI DO UNA MANO, AKI-RA...
NON PREOCCU-PARTI...
N-NO!
DAVVE-RO?
VORREI PARLARE UN PO' CON TE, PIU' TARDI...
BENE!
PRENDO UN SET BOMBA!

PLO PLO PLO

C'È UN BUON PROFUMO QUI...

È... IL POT POURRI...

I-IO... NON VORREI AVERCI... NULLA A CHE FARE...

SENTI... PER CASO TI HO FATTO QUALCOSA DI MALE?

CON QUELLA **COSA** CHE HAI SULLA SCHIENA...

CON CHE COSA?

CHE? C-CON QUESTO...?
MA TU... NE SAI QUALCOSA?
VLAP

NE HAI UNO ANCHE TU?!
CIRCA UN MESE FA... SI E` SINTONIZZATO CON ME...

SI E`.. SINTONIZZATO..?

IH IH
IH

AKIRA.

AKIRA!
RATTLE
CHI... CHI SEI...?
FINALMENTE LA MIA VOCE...
...E' GIUNTA FINO A TE...
CHI SEI TU...?
NON ESISTE UN TERMINE CHE POSSA DEFINIRMI, TRA I VOCABOLI CHE CONOSCI...

MOSTRO... FATA... SPIRITO... FANTASMA... DEMONE... DRAGO...

SI TRATTA DI APPELLATIVI CHE GLI UMANI AFFIBBIAVANO PER PRATICITÀ ALLE PRESENZE CHE NON RIUSCIVANO A COMPRENDERE E A TOCCARE CON MANO...

UN CONTENITORE... UN GUSCIO... QUALCOSA DI INCOMPIUTO...

...UN CADAVERE... UNA SALMA... QUALCOSA DI FINITO...

ALLO STESSO TEMPO...

COSA?!
FFFIIUUUU
AAAH!
AH!
AAAH!
CADO!
CADO!
CADO!
NON PREOCCUPARTI.
RIUSCIRAI A VOLARE.

MA NON E` POSSIBILE...

IO POSSO...

...VOLARE!

CRACK
AAAH!
AAARGH!

RATTLE

MA COSA...?
IL SOLITO DISTURBO...
C'È QUALCOSA CHE NON VA!
EHI, VA' A CHIAMARE GANYAN!
BAH... I RAGAZZI CONTINUANO A PRENDERSI CURA DI LEI...
BASTA CHE LA LASCINO STARE...
EHI, PULITE BENE ANCHE IL VOMITO!
SÌ, ISHIDA... SE VUOI, PUOI ANCHE LECCARLO!

CRIII
CRIII
CRIII

ALLORA NON SAPEVO ANCORA COME CONTROL-LARE LE INFOR-MAZIONI CHE MI TRASMETTEVA...

COME? COSA INTENDI DIRE?!

MA... COME SAREBBE? TAMAI...
NON... NON DIRMI CHE TU **NON** SEI COLLEGATA CON QUELLO...

COLLEGATA?!

MA SÌ... COME DIRE... UNA SPECIE DI **ESTENSIONE** DEI PROPRI CINQUE SENSI...

MA CHE DICI?

NON...
...NON E` COSÌ?
COSA?! E TU CI RIESCI?! COME FAI?!
DAVVERO TU NON RIESCI A VEDERE CIÒ CHE GUARDA LUI?

...PUR RIMANENDO CHIUSA IN QUESTA STANZA?
VUOI DIRE CHE SE LUI VOLA IN CIELO, E` COME SE LO STESSI FACENDO ANCHE TU...

VERO?
A ME NON SUCCEDE NIENTE DEL GENERE...

NO... NON E` PER NIENTE PIACEVOLE...

CASPITA! DAVVERO NIENTE MALE!

SOLO CHE...
PROPRIO COSÌ...

TUTTORA... IO SOGNO CONTI-NUAMENTE...

...DI PRE-CIPITARE DALL'ALTO...

SCUSAMI, MA VORREI DIMENTICARLO...
E...
...PER...
...QUESTO...
...TAMAI... IO E TE... SAREBBE MEGLIO...
...SE NOI DUE NON...
SHIINA.
C-COSA?

SU, PROVA A DIRLO!
SHI...
...
SHI...
...I...
...I...
...NA!
...NA...
VISTO? SE VUOI, **RIESCI** A DIRLO COME SI DEVE!
FORZA!
...C-COME SI DEVE?
STOP!
...

INOLTRE, SE QUELLO CHE DICI E` VERO, NON PUOI CERTO PERMETTERTI DI ABBANDONARLO, GIUSTO? PROVA A IMMAGINARE COSA ACCADREBBE...
...SE UN TIZIO LO TROVASSE E DECIDESSE DI **TENERLO AL GUINZAGLIO** IN UN GIARDINO! SAREBBE COME SE CAPITASSE **A TE!**
E POI MAGARI TI CHIEDE DI PORTARGLI LE **PANTOFOLE!**
E` MEGLIO CHE TU IMPARI A CONVIVERCI POSITIVAMENTE...
POSITIVAMENTE...

SIAMO AMICHE?
A-AMICHE...?
SE HAI UN'AMICA, TE LA CAVERAI MOLTO MEGLIO!
IO SAREI FELICISSIMA DI AVERTI ACCANTO A ME, AKIRA!
ECCO... IO...
SÌ.

ALLORA ARRIVEDERCI...
...E GRAZIE DI TUTTO!

SHI...
...SHIINA...
SÌ...?

CIAO...

...SHIINA.

NARUTARU - CONTINUA QUI A FIANCO!

IL NUMERO
UNO NERO

TU GLIEL'HAI GIÀ DATO UN NOME?

BE'... SÌ!
L'HO CHIAMATO... EN SOPH...

EN SOPH?!

È UN NOME STRANIERO?
N-NO... È IN LINGUA EBRAICA...

...IN PRATICA...
...L'ORIGINE DI TUTTO...
...SIGNIFICA DIO SCOPERTO DA DIO...

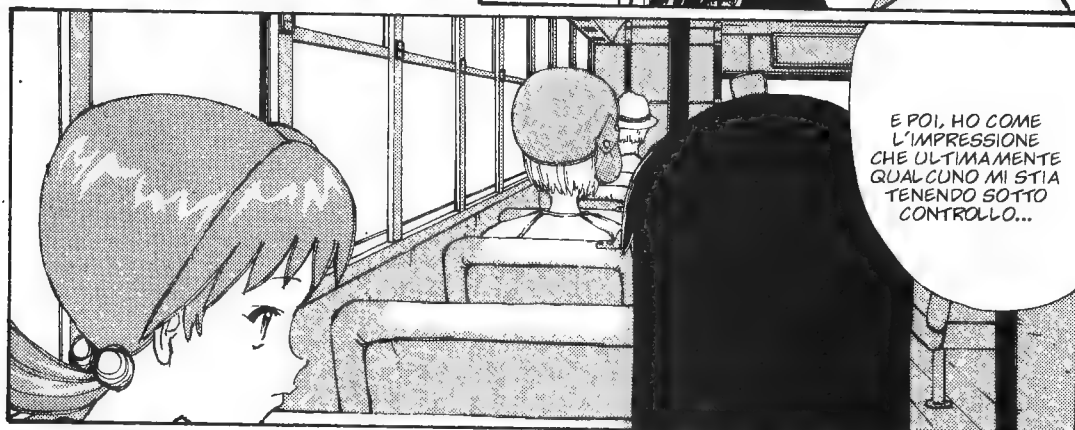
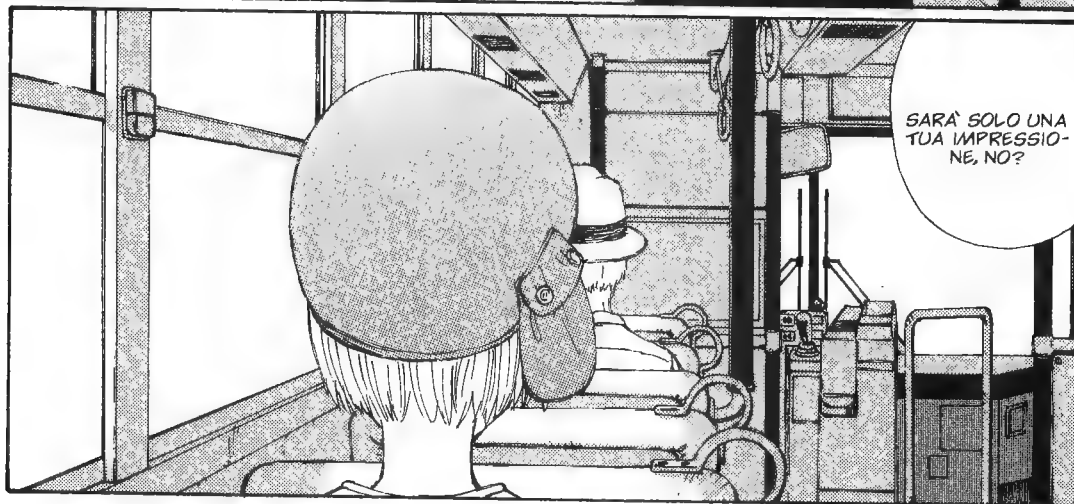
M-MA, SHIINA...
PERCHE` NON LO FAI USCIRE?
...MA DIREI CHE NON SUONA MALE!
AH... NON CAPISCO BENE...

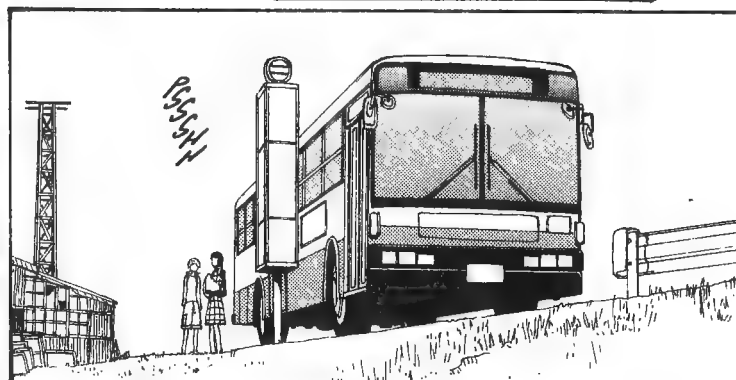
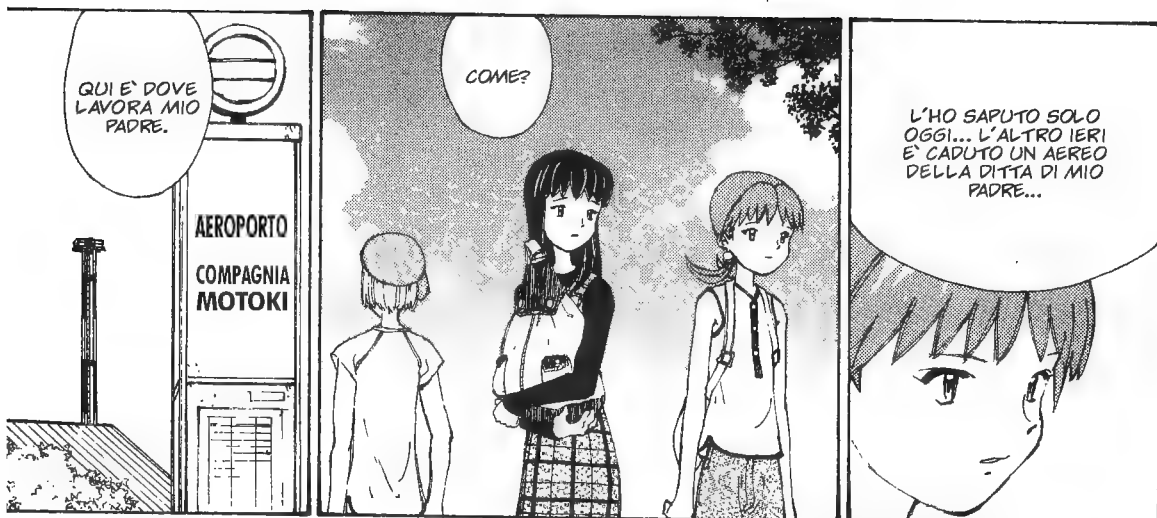
E PERCHE`?!
COSA?!

IO... CREDO CHE SIA MEGLIO TENERLO NASCOSTO...

ECCO... CAPITA SPESSO...
...CHE QUANDO GLI ADULTI TRO-VANO QUALCO-SA DI STRANO, LO USINO PER DARE SPETTA-COLO O PER FARCI DEGLI ESPERI-MENTI...

CAPITA SPESSO...?

CIOÈ... INTEN-DEVO...
...NEI FUMET-TI... O NEI FILM...

E POI, HO COME L'IMPRESSIONE CHE ULTIMAMENTE QUALCUNO MI STIA TENENDO SOTTO CONTROLLO...

SARÀ SOLO UNA TUA IMPRESSIO-NE, NO?

AH, CERTO... HO CAPITO!
...SARÀ SICURAMENTE QUALCUNO CHE SI È **INNAMORATO** DI TE, AKIRA!

* VEDI **KAPPA MAGAZINE (PLUS) 86. KB**

L'HO SAPUTO DAL TELEGIORNALE...

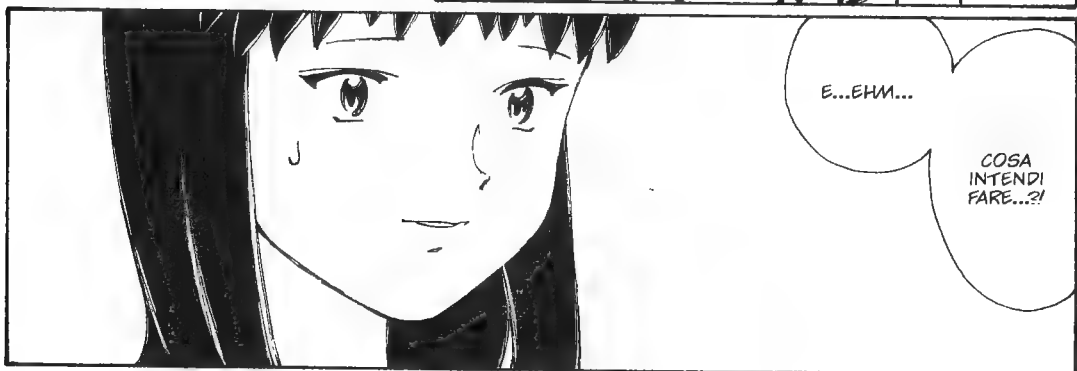
DICONO CHE LE CAUSE SIANO MOLTO **MISTERIOSE...**

MIO PADRE NON MI DICE MAI **NULLA** DI QUESTE COSE!

L'INCIDENTE E` SICURAMENTE COLLEGATO IN QUALCHE MODO ALLA COSA VOLANTE CHE HA ATTACCATO L'AEREO SU CUI MI TROVAVO TORNANDO DALLE VACANZE...*

OVVIO...

E...EHM...

COSA INTENDI FARE...?!

SE FOSSE VERAMENTE COSÌ, SIGNIFICHEREBBE CHE LA DITTA DI MIO PADRE È STATA **PRESA DI MIRA**, NO?

DOBBIAMO FARE QUALCOSA!

CRI!!!
CRI
CRI
CRI CRI
CRI
S-SCUSA, SHIINA...
...MA... NON CREDI CHE SIA MEGLIO LASCIARE ALLA POLIZIA UN CASO DEL GENERE...?

LA POLIZIA NON CREDERÀ **MAI** ALLA STORIA DEL **CALAMARO VOLANTE!**
SOSPETTANO DELLA DITTA DI MIO PADRE! CHE **BASTARDI..**

S-SÌ, MA...
ANDANDO IN GIRO QUI INTORNO, COME POTREMO MAI ESSERE UTILI A QUALCUNO...?
STOP

MMM

PURTROPPO HAI RAGIONE... NON HA ALCUN SENSO...

FORSE, SE LA POLIZIA POTESSE...
MA COSA POSSIAMO FARE?!

COMUNQUE SIA, IL CALAMARO VOLANTE ESISTE DAVVERO!
SHIINA...
NOI ABBIAMO SUBITO L'ATTACCO DI UN GIGANTESCO CALAMARO VOLANTE, PUNTO E BA...

UH?!
È QUELLO!
LO SAPEVO!
Q-QUELLO... È..?
SWISH
HOSHIMARU!
FORZA!

AAAH!
WHUMP
SWISH

FFTAP
HOP!

AKIRA!
E-ECCO... IO...

FORZA, HOSHIMARU!
INSE-GUILO!

WOOUM
WOOSH
E` VELOCISSIMO!
AVANTI, HOSHIMARU!
FFFIIII

D-DEVO RESISTERE!
UGH...
N-NON RESPIRO...
WHOOOHH
HOSHIMARU... P-PIÙ VELOCE...
NO... COSÌ...
...NON RIUSCIREMO A RAGGIUNGERLO...

HANF HANF HANF

HANF
HANF

S-SCUSA-MI... HANF...
HUFF
S-SONO IO CHE NON CE LA FACCIO PIÙ...

CRI
CRI
CRI
CRI
L'HO PERSO DI VISTA...

CRI CRI CRI
WWKSHH
LE CICALE...
...NON CANTANO PIÙ...
WSSSSSSSH
WHUMP

FLO

GLUP

WIW

GRAB
GRAB
WHHUP
BRAKK
FRUSH

CRA
CRACK
KRRUMP
HOSHI-MARU!
WHUMP
GRA

THUD
COUGH COUGH!
GRAB
AH!

SPERO... CHE NESSUNO VE-DA SHIINA...

VUOI... ANDARE A DARLE UNA MANO...?
FLOP

SE E` LO STES-SO DI CUI CI HA RACCONTATO...
..SAREBBE IMPOSSIBI-LE CERCARE DI AFFRON-TARLO, NON CREDI?

DOPO-TUTTO...

SALVE.

CHI...?!
AH...

CAPI-SCO...
ANCHE TU HAI A CHE FARE CON UN **CUCCIOLO DI DRAGO...**

SEI CAPITATA PROPRIO NEL MOMENTO GIUSTO...

T-TU...
...CHI SEI?
CHI, IO?
SONO SOLO UN **CONOSCENTE** DI SHIINA TAMAI...
UN CONOSCENTE... DI SHIINA...?
ESATTO... ANCHE IN QUESTO MOMENTO...
...IO E LEI STIAMO **DIVERTENDOCI UN SACCO...**

THUD

AH...

SONO UNA STUPIDA...
MA COSA MI CREDEVO DI FARE...?
NON AVEVO NESSUNA SPERANZA DI VINCERE...
...AFFRONTANDO QUESTO ESSERE...
PERDONAMI, PAPÀ... SONO STATA AVVENTATA ANCORA UNA VOLTA...
ESSERE DAVVERO UN BRAVO PILOTA SIGNIFICA ESSERE IN GRADO DI GIUDICARE CON LUCIDITÀ COSA SI È IN GRADO DI FARE O MENO!
SE COSÌ NON FOSSE, RISCHIEREBBE LA VITA OGNI VOLTA CHE DECOLLA...
HAI RAGIONE...
SCUSAMI, PAPÀ...
PERÒ, ANCHE SE SONO AVVENTATA E HO PAURA...
...CERCHERÒ DI FARE TUTTO IL POSSIBILE PER RIUSCIRE...
CERCA DI CAPIRMI...
...PERCHÈ...

NARUTARU - CONTINUA IL MESE PROSSIMO!

EXAXXION
di Kenichi Sonoda
BALZO GRAVITAZIONALE

STO RAGGIUNGENDO LA TERRAFERMA, NONNO!
EXAXXION
4096 CANNON 12/21
GWROOOOOO
BZZAP
FLASH
KABOOM

BZZZAP
BZZZAP
BZZZAP
KABOOM
KRAMM
WHOKK

BIP
SERIA! VOGLIO CHE QUELLO SPAZIO AEREO...
NON SI PREOCCUPI!

ABBIAMO GIÀ EMULATO IL SISTEMA DI RICEZIONE E LA COLLOCAZIONE DELLA BASE NEMICA! ABBIAMO INTERCETTATO TUTTE LE TRASMISSIONI DI COMUNICAZIONE NELL'AREA IN QUESTIONE!
ANCHE IL SISTEMA CONVERTITORE DEI CODICI SEGRETI È STATO ANALIZZATO!
TRASMETTETE LE IMMAGINI IN DIRETTA NEI CANALI LIBERI!

AVETE FATTO UN OTTIMO LAVORO, RAGAZZE! STASERA AVRETE UN BEL PREMIO!
OH! ♡

BIP
HOICHI, ASPETTA ANCORA UN PO' PRIMA DI METTERE I PIEDI A TERRA! NON MUOVERE NEMMENO UN MUSCOLO!
PERCHÉ?!

SIAMO NEL BEL MEZZO DI UNA BATTAGLIA INFORMATICA! LASCIA FARE A ME!
SIGNOR HOSUKE! LA MAGGIOR PARTE DELLE TRASMISSIONI TELEVISIVE SONO STATE IMPROVVISAMENTE SOSTITUITE DA QUELLE GOVERNATIVE!

BIP
HANNO INIZIATO!

WHMM
IN DIRETTA...? CHE CAROGNE... QUESTE IMMAGINI SONO REGISTRATE E TRASMESSE CON DUE MINUTI DI RITARDO... PROPRIO COME IMMAGINAVO!
STIAMO TRASMETTENDO IN DIRETTA LE IMMAGINI RIGUARDANTI IL COLOSSALE ROBOT CHE RIPORTA LA SCRITTA EXAXXION!
A QUANTO PARE LA SUA INTENZIONE E' QUELLA DI SFONDARE LO SBARRAMENTO APPRONTATO SULLA COSTA, DIFESA DA CARRI ARMATI ED ELICOTTERI MILITARI...

CI CHIEDIAMO IL PERCHE' DI QUESTO FOLLE ATTACCO FRATRICIDA CONTRO IL CORPO DI DIFESA!
SECONDO LE NOSTRE INFORMAZIONI, QUEL ROBOT E' PILOTATO DA UN RAGAZZO TERRESTRE...
ATTENZIONE! STA SPAZZANDO VIA I CARRI ARMATI!
IL ROBOT HA RIPRESO A MUOVERSI! STA MUOVENDO IL BRACCIO SINISTRO...

COSA...?!
SI TRATTA DI UN'ARMA LASER! I CARRI ARMATI ESPLODONO UNO DOPO L'ALTRO...
CHE?!
ORA HA PRESO A CANNONEGGIARE!

A QUANTO PARE, **CHIUNQUE** SI TROVI DIETRO QUESTO COLOSSO, **NON PARTEGGIA AFFATTO PER LA TERRA!**

ATTACCA ELICOTTERI E VEICOLI CHE NON GLI OPPONGONO NEMMENO LA MINIMA RESISTENZA...
GIUDICANDO DALLA SITUAZIONE ATTUALE, CHI PILOTA L'EXAXXION NON SEMBRA DALLA PARTE DEL CORPO DI DIFESA, E NEMMENO DA QUELLA DELLE FORZE AMERICANE!

ALCUNE VOCI DI CORRIDOIO SEMBRANO CONFERMARE IL FATTO CHE IL PILOTA SIA LO STESSO RAGAZZO IN TUTA NERA VISTO NELLA CITTÀ DI AISEI! A QUANTO PARE LE SUE **BUONE AZIONI** ERANO SOLO UN **PARAVENTO**!

SSHRAKK
RRRUMBLE
GRIND
GRIND
FORSE HANNO DEI PROBLEMI TECN...
CREATE UNA CORTINA FUMOGENA!
PRIMA CI ORDINANO DI NON MUOVERCI, POI **CI ATTACCANO?!**

THOOM

NON SAREBBE MEGLIO **CONTRATTACCARE**, PIUTTOSTO CHE FUGGIRE?

NON POSSIAMO **NULLA** CONTRO DI LORO!

BANG

NONNO... NON E' CHE LA MILIZIA FARDIANA SIA DIVISA IN **DUE FAZIONI** AVVERSARIE...?

NIENTE AFFATTO! FAGLI VEDERE LA TV, ISAKA!

SI'!

WHMM

ANCH'IO SONO ARRABBIATISSIMO, FIGLIOLO! SONO IMMAGINI TERRIBILI!
CHE DIAVOLO SIGNIFICA, NONNO?! IO NON STO FACENDO NIENTE!
XXION

...COSÌ HANNO IL TEMPO DI RIMONTARLE E MODIFICARLE A LORO PIACIMENTO!
FINGONO DI TRASMETTERE IN DIRETTA, MENTRE IN REALTÀ STANNO MANDANDO IN ONDA IMMAGINI IN DIFFERITA DI DUE MINUTI...

NON PREOCCUPARTI! STIAMO TRASMETTENDO SU ALTRI CANALI LE IMMAGINI REALI, SIA IN DIRETTA, SIA RITARDATE DI CINQUE MINUTI!
MA COSÌ MI FANNO SEMBRARE UN MOSTRO!

MA...?

COS'È, LA TV VIA CAVO?
UH?
EHI, GUARDA QUESTA ROBA!

EHI, EHI! VIENI A VEDERE LA TV!
NO! È DIVERSO!
SÌ, HO GIÀ VISTO QUEL ROBOT CHE STA...

COSA? MA ALLORA, QUELLA TRASMISSIONE ERA...
GUARDATE! STANNO TRASMETTENDO LE IMMAGINI DELLA SPARATORIA DI POCO FA PRIMA DEL MONTAGGIO!

COSA SIGNIFICA?!
I NOSTRI CIRCUITI SONO MANOVRATI DALL'ESTERNO?!

SI'! SULLA RETE 37 DI NET TV... SUL CANALE 10, INVECE, STANNO TRASMETTENDO LE IMMAGINI PRIMA DEL MONTAGGIO!
PERCHE' NON LI HAI ANCORA OFFUSCATI?!

CI STO PROVANDO, MA HANNO MODIFICATO IL CODICE...
CE L'HANNO PIRATATO?!

PROBABILMENTE... MA FRA POCO DOVREI...
NON C'E' TEMPO! BISOGNA FAR TAGLIARE I CAVI DI QUEI CANALI MANUALMENTE!

SALA SERVER! APRITE IL QUADRO DI DISTRIBUZIONE E STACCATE I SEGUENTI CAVI IMMEDIATAMENTE!
DA UNO A DIECI...
...NEL NUMERO TRE, E TUTTI QUELLI DEL NUMERO QUATTRO!
A-AGLI ORDINI!
ZZT
ZZT
ZZT
ZZT

LI HANNO STACCATI TUTTI...
VOGLIAMO RUBARGLI ANCHE IL CANALE PRINCIPALE?

NO, È SUFFICIENTE COSÌ.
ORA È MEGLIO ASPETTARE LA DIFFUSIONE DELLE INFORMAZIONI NELLA RETE INFORMATICA.

COSA? MA È PROPRIO SICURO CHE VADA BENE COSÌ?
ORA CHE SANNO COS'ABBIAMO FATTO, CI METTEREBBERO UN ATTIMO A TAGLIARE ALTRI CAVI...
ABBI FIDUCIA NELLA VELOCITÀ DI DIFFUSIONE DELLE INFORMAZIONI VIA RETE!

EHM... **RYOKO**...
COSA C'È, **STIA**?

SE... SE **PERDESSIMO** QUESTA BATTAGLIA INFORMATICA E IL SIGNOR HOSUKE E HOICHI VENISSERO CONSIDERATI **NEMICI GIURATI** DELLA TERRA...
PER EVITARE CHE QUESTO ACCADA, BASTERÀ TENERE SOTTO CONTROLLO GLI EVENTI E AGIRE **IN TEMPO REALE...** QUESTA È LA COSA PIÙ IMPORTANTE.

GLI ESSERI UMANI SONO PER NATURA **MOLTO ORGOGLIOSI**, E PER LORO È DIFFICILE **RICONSIDERARE** I FATTI...
...ANCHE SCOPRENDO DI ESSERE STATI VITTIME DI **INFORMAZIONI MANIPOLATE...**

PERCIÒ LA COSA PIÙ IMPORTANTE È PRESENTARE UN **CONFRONTO**, UNA **CONTROPROVA**, PRIMA CHE LE MASSE SI METTANO A DISCUTERE DELL'ARGOMENTO!
SIGNOR HOSUKE, HOICHI È IN LINEA...

NONNO! HO DECISO DI SPOSTARMI! DEVO SALVARE LA MAMMA E AKANE IL PRIMA POSSIBILE!
NO, ASPETTA!

OVUNQUE ANDRAI, SACRIFICHERANNO QUALCUNO PUR DI INCOLPARTI!
ALLORA PROSEGUO DA QUI! TANTO, ALLA MANIPOLAZIONE DELLE INFORMAZIONI CI PENSI TU, NO?

DOVRAI CADERE VICINO AL NOSTRO OBIETTIVO!
NON ABBIAMO ALTRA SCELTA... PROVA CON UN BALZO GRAVITAZIONALE!

C-CADERE...?

ESATTO! DOVRAI ARRIVARE SENZA LASCIARGLI NEMMENO IL TEMPO DI POTER PREPARARE FALSE NOTIZIE!
ADESSO, ISAKA!

BISOGNA PROVARE TUTTO NELLA VITA...
SÌ!
M-MINAGATA... C-COSA VORRESTI FARE?
IL SALTO GRAVITAZIONALE NON È TROPPO PERICOLOSO?

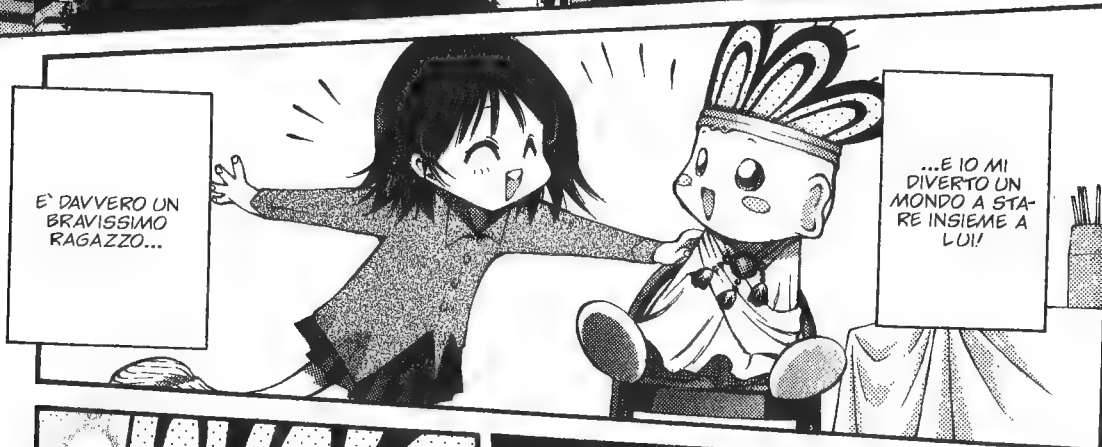
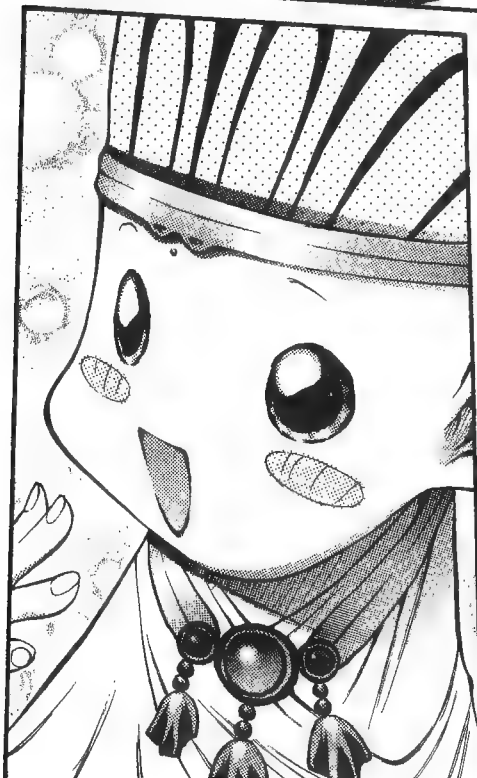
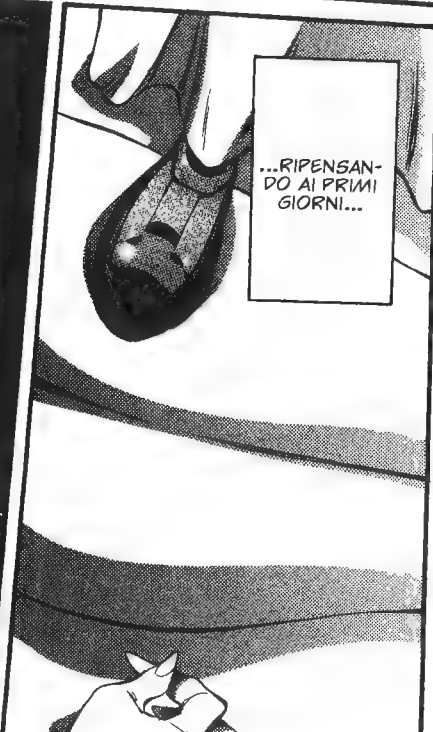
MA CHE...?

H
G
M
P
EHI... CADO VERSO L'ALTO!

EXAXXION- CONTINUA

AITEN MYOO
di Ryusuke Mita

UNA CANZONE AL TRAMONTO

E` PASSATA ORMAI UNA SETTIMANA DA QUANDO AITEN E` VENUTO AD ABITARE DA NOI...
...E IO MI DIVERTO UN MONDO A STARE INSIEME A LUI!
E` DAVVERO UN BRAVISSIMO RAGAZZO...
...RIPENSANDO AI PRIMI GIORNI...
SOLO CHE...

...MI VENGONO ANCORA TERRIBILI DUBBI... DAVVERO HO SCAMBIATO QUALCUN ALTRO PER LUI...?
MM...
...E A CERTE COSE CHE CREDO DI AVER VISTO...
FLOP
E' GIA' MATTINA...
YAWN...
SIGH...
FLOP
...
FLOP

E CHE CAVOLO?! VOLEVO SOLO SVEGLIARTI CON DELICATEZZA, E GUARDA COME MI TRATTI!
NE FACCIO VOLENTIERI A MENO!
GUARDA CHE SONO TUO PADRE, MICA UNO DI QUEGLI SBARBATELLI CHE STANNO IN CLASSE CON TE! NON M'INTERESSA VEDERE IL COLORE DELLE TUE MUTANDE!
SBAM
FA LO STESSO!
ZUT! PFUI!
TSK!
TAP TAP
OH, UFFA!
CHE SO-SPETTOSA!
SENTI UN PO', CARA...
OH, BE', COMUNQUE SIA...
MOLTO BENE... DUNQUE, A QUANTO PARE OGGI, MERCOLEDÌ 25, USERÀ QUELLE ROSA A POIS... STRANO, DI SOLITO LE USA IL VENERDÌ...
ZIP

LA COLAZIONE È PRONTA!
AITEN! KOTONO!
VORREI DISCUTERE CON TE DELL'ATTEGGIAMENTO ALQUANTO VIOLENTO CHE NOSTRA FIGLIA HA ULTIMAMENTE NEI MIEI CONFRONTI...
ECCOCI!
SERVITI ANCORA, AITEN... QUEL PIATTO È CONDITO CON UN ACETO BALSAMICO DI PRIMA SCELTA, SAI?
SÌ!
È BUONISSIMA, VERO AITEN?
GNAM
...UH?
ACCIDENTI!
OH!

CLICK
PATTUMAN
RICICLAGGIO
FLASH
PATTUMAN, PATTUMAN, CON LA SCOPA E LA PALETTA...
...PATTUMAN, PATTUMAN, VINCERE LUI SA...
PATTUMAN, PATTUMAN, RIPULISCE IN TUTTA FRETTA... LA SPORCIZIA DI TUTTA L'UMANITÀ!
MA COME FAI A DIVERTIRTI TANTO CON UN **CARTONE ANIMATO PER BAMBINI DEFICIENTI?!** E PER GIUNTA, DI PRIMA MATTINA E DI DOMENICA?!
AH AH AH! ♡
E' UN SUPER EROE?
SÌ! E' IL MIO **UOMO IDEALE!**
PERCHE' **NO!**
PATTUMAN VA SEGUITO **IN TEMPO REALE!**
LO REPLICANO DOMANI SERA! PERCHE' NON ASPETTI DOMANI?!

È IL CLASSICO TIPO D'UOMO MOLTO DOLCE CHE ODIA LA VIOLENZA...

...E CHE RICORRE ALLA VIOLENZA SOLO SE NON HA ALTRA SCELTA, PER PROTEGGERE I DEBOLI E GLI INNOCENTI! È IL **PALADINO DELLA GIUSTIZIA!**

IL SUO HOBBY È LA PULIZIA DEL GIARDINO, LA SUA SPECIALITÀ SONO LE ORECCHIE MARINE BOLLITE E CONDITE! SPESSO LE CUCINA PER GLI AMICI, MA LUI SI ARRANGIA A SOPRAVVIVERE **FRUGANDO TRA GLI AVANZI NELLA SPAZZATURA!**

CHE SCHIFEZZA DI EROE...

AHH... ERA BUONISSIMA!
SÌ! TORNO QUESTA SERA!
VAI A FARE SHOPPING CON AKA-SHIMA?
BUON DIVERTIMENTO!
EHI...
COSA SI-GNIFICANO QUESTI SPICCIO-LI?!

TI AVEVO DETTO...
THUMP
AHIA!
...DI FREGARE DEI SOLDI DAL PORTAFOGLIO DI TUO PADRE!
NON RICORDI?!
ALLORA?!
SKRUB
SKRUB
SKRUB
AHI... M-MI FAI MALE...

EHI, KEN! IN QUESTE SITUAZIONI, UN AGO VIENE SEMPRE BUONO...
EH EH
...VERO?
IH IH IH
GIÀ!
SKRUB
AHI...

N-NO, NIENTE... S-STAVO G-GIOCANDO... CON QUESTI RAGAZZI E...

I-IO...

TAP

COSA TI È SUCCESSO? PERCHÉ STAI PIANGENDO?

COME MAI OGNI VOLTA CHE SIETE INSIEME...? INSOMMA...

GIÀ UN'ALTRA VOLTA L'HO VISTA PIANGERE...

MA CERTO! NOI NON DICIAMO MAI BUGIE!

OH... VERAMENTE...?

GIÀ, SONO INCIAMPATO E HO INFILATO INAVVERTITAMENTE UN DITO NELL'OCCHIO DI HOTARU...

VERO?

AH AH... GIÀ...

MIKE

IL TUO OCCHIO... TUTTO BENE, HOTARU?
CI VEDIAMO UN'ALTRA VOLTA, HOTARU!
E' ORA DI ANDARE!
BE', CIAO!
TUMP
UMF
MA CHE...?!

MA...
...HO-
TARU!
TAP
TAP
OH...
POVERINA...
SIGH
KONK
AH! S-SIGNORA GOMI! MI HA SPAVENTATO!
UGH
POVERA HOTARU... E` STATA PRESA DI MIRA DA QUEI TEP-PISTELLI...
COSA?! VERAMEN-TE?!
EPPURE MI HANNO DETTO CHE STAVANO SOLO GIOCAN-DO...
SEI PROPRIO UN'INGE-NUA SCIOCCHINA... E` OVVIO CHE TI STAVANO MENTENDO! TI LASCI INGANNARE COSI` FA-CILMENTE, KOTONO... DACCI UN TAGLIO!
WHUP
COMUN-QUE, E` DURA...
SIGH
HO SGRIDATO MOLTE VOLTE QUEI MONEL-LACCI, MA NON MI DANNO MAI RETTA!

FINO A SEI MESI FA...

...HOTARU ERA UNA RAGAZZA GRAZIOSA, CON UN SORRISO DA ANGELO...

ORA, INVECE, HA SEMPRE UNA FACCIA SCURA, TESA, COME SE PORTASSE UN GRANDE PESO...

ACCI-DENTI...

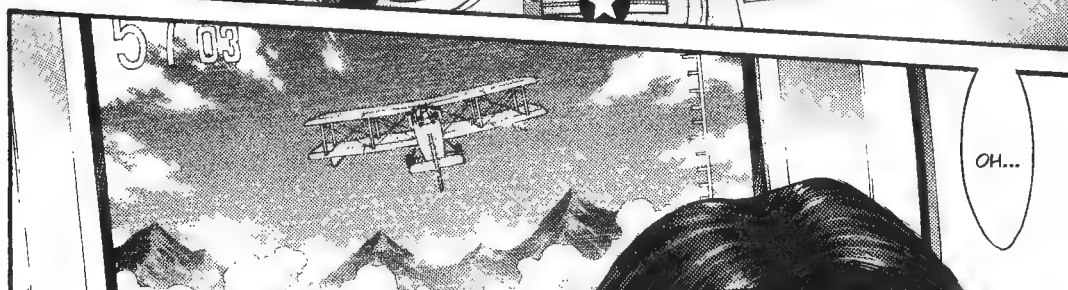
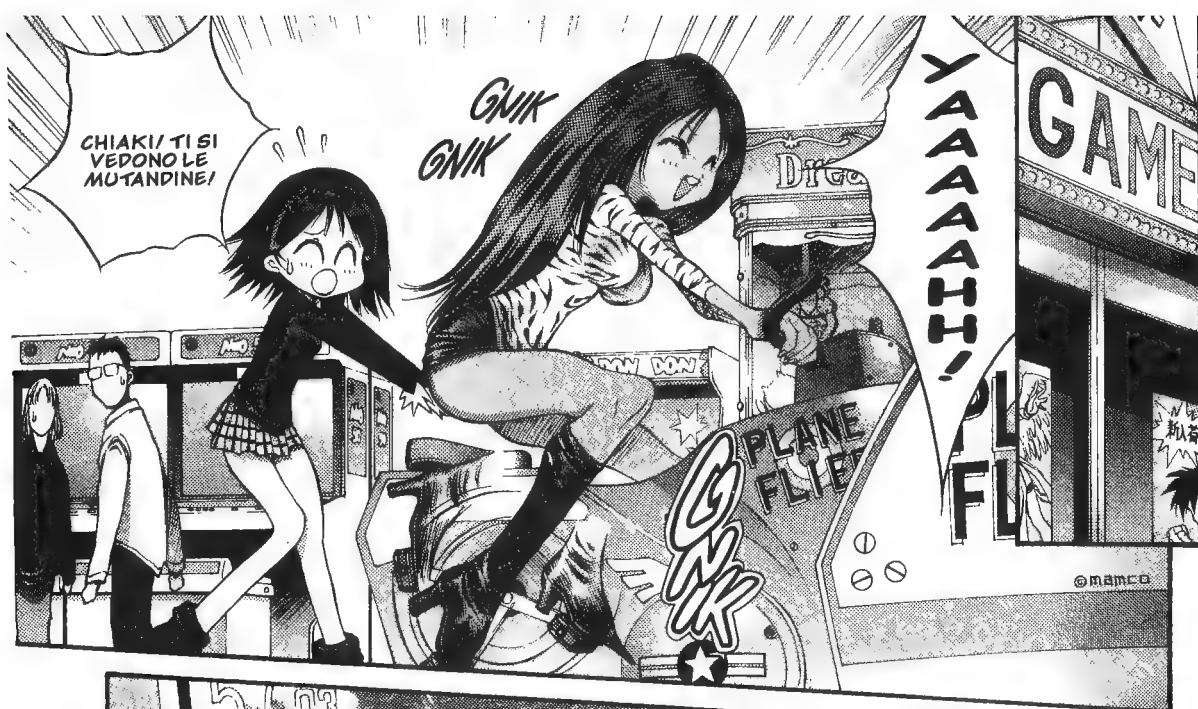
SIGH

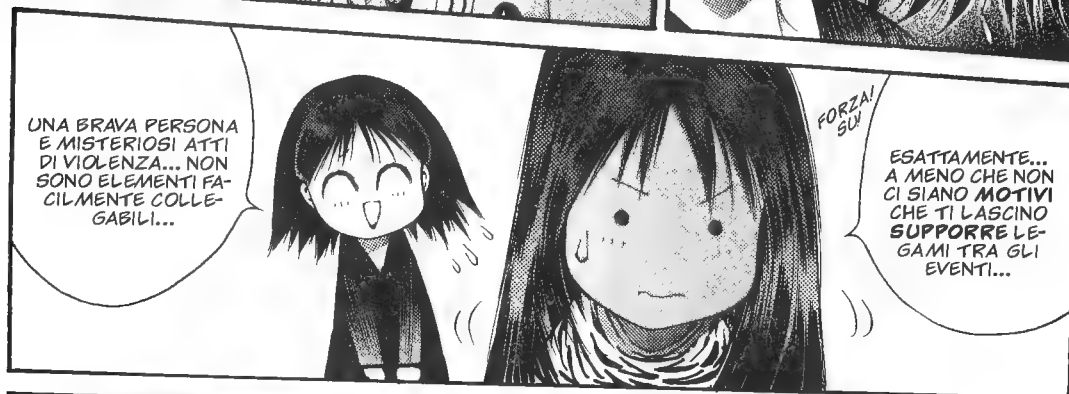
CHISSÀ SE POTRÒ RIVEDERE QUEL SORRISO ANGELI-CO, PRIMA O POI...?

IO... IO CERCHERÒ DI CONVINCERE QUEI RAGAZZI! LI AVVER-TIRÒ DI SMETTERLA, ALTRIMENTI SARÀ **PEGGIO PER LORO!**

♪
OH, CACCHIO! QUESTI STIVALI SONO STUPENDI!
TI STANNO MOLTO BENE! HAI SPESO BENE I SOLDI CHE TI SEI GUADAGNATA!
DATO CHE MI SENTO SU DI GIRI, HO DECISO CHE OGGI VOLERO!
COSA?!

CHIAKI! TI SI VEDONO LE MUTANDINE!
GNIK GNIK
YAAAAAAHH!
GAME
PLANE FLIER
GNIK
©mamco

OH...

STUPIDINA! NON HO FATTO NIENTE PERCHE` TU MI RINGRAZI!
...GRAZIE, CHIAKI!
NIENTE MALE, QUELLA!
VERO!

SAI, SONO UN PO' STRANA...
GIÀ, PERÒ...

ESATTAMENTE... A MENO CHE NON CI SIANO MOTIVI CHE TI LASCINO SUPPORRE LEGAMI TRA GLI EVENTI...
FORZA! SU!
UNA BRAVA PERSONA E MISTERIOSI ATTI DI VIOLENZA... NON SONO ELEMENTI FACILMENTE COLLEGABILI...

EVVIVA! HO SUPERATO L'ULTIMO LIVELLO!
NGRATULA
L CLEAR
NT 718380

AH!
COSA...?
PEPEPEPEPEEE!

YAAAAAH!

CHIAKI! LE MUTANDINE!

E' IL RECORD DELLA SALA GIOCHI?!

CHE VE NE PARE, GENTE?!

CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP

OOOH

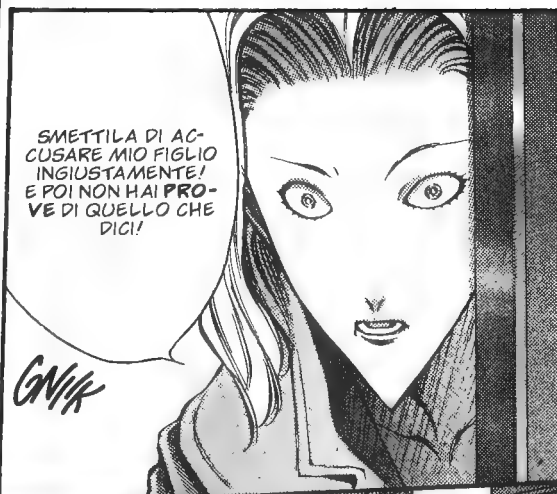
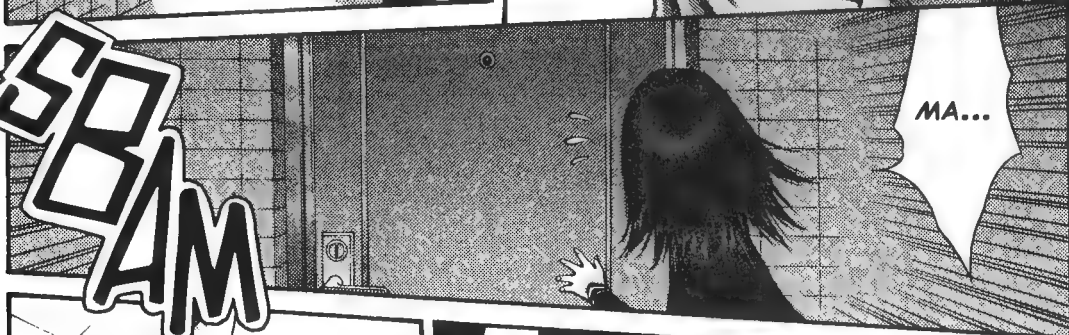
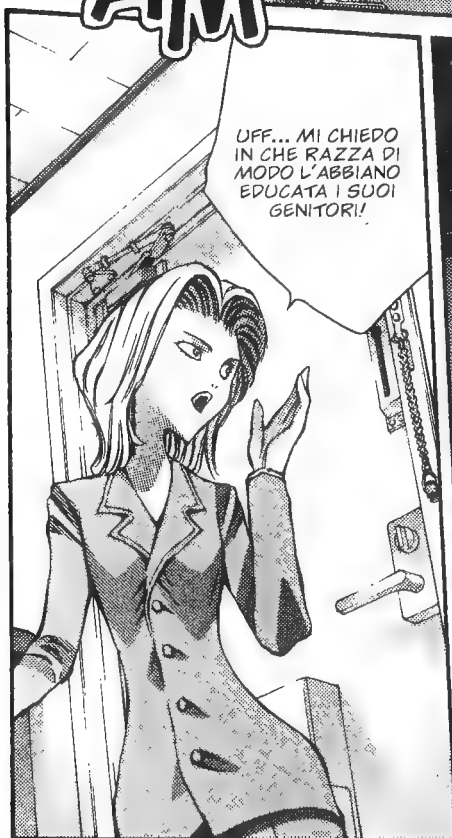
MALTRATTAMENTI...?

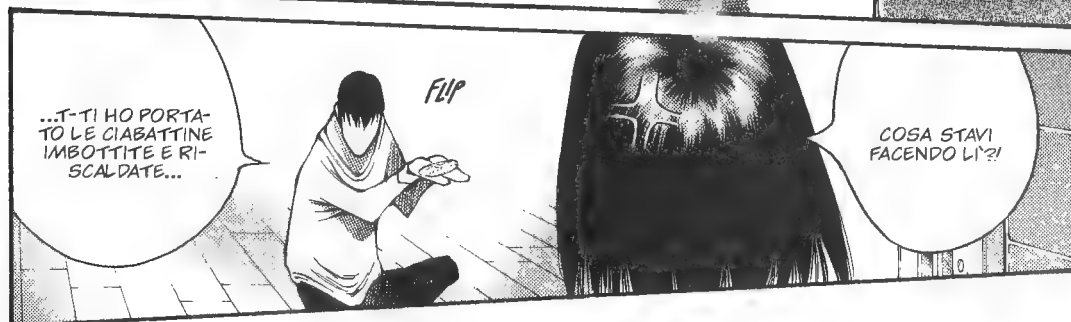
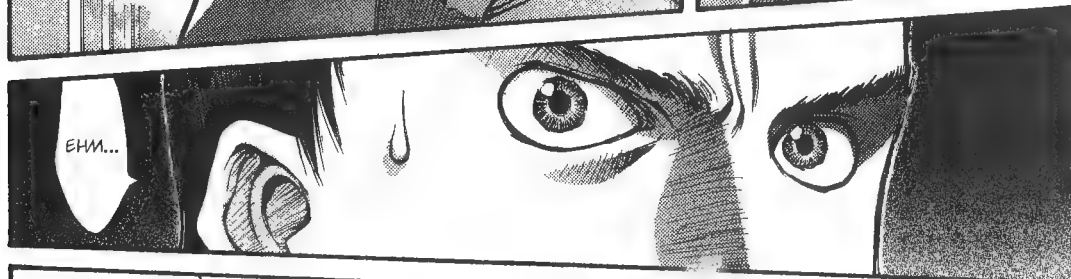
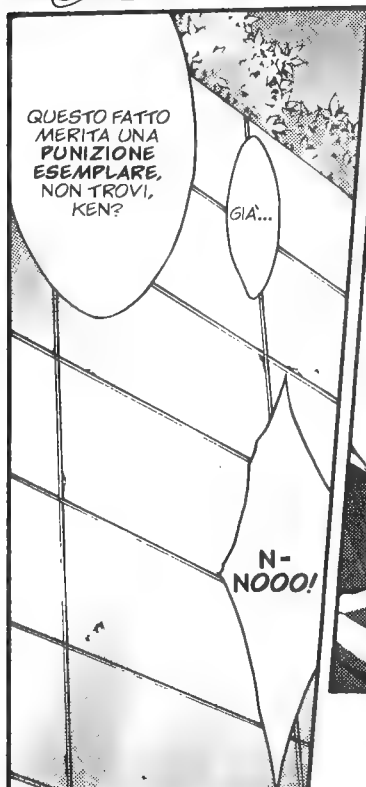
ECCO...

IN BREVE, MI STAI DICENDO...

...CHE MIO FIGLIO **ESTORCE DENARO** A QUELLA RAGAZZINA CHIAMATA HOTARU?

DICIAMO CHE... S-SE FOSSE VERO... V-VORREI CHE LA SMETTESSE DI COMPORTARSI COSÌ...
EHI, KEN!
STAI PER CASO DANDO FASTIDIO A QUALCUNO?
CHE... COSA?!
E PERCHÈ..? NON FACCIO COSE DEL GENERE, MAMMA...
LO SAI, NO? HO UN ALTRO GENERE DI INTERESSI...
...IO...
HAI SENTITO ANCHE TU...
S-SÌ, MA... ECCO...

SENTI UN PO', RAGAZZINA... SE NON LA FAI FINITA, CHIAMERÒ LA POLIZIA!
MA...
SMETTILA DI ACCUSARE MIO FIGLIO INGIUSTAMENTE! E POI NON HAI PROVE DI QUELLO CHE DICI!
GNIK
SBAM
MA...
UFF... MI CHIEDO IN CHE RAZZA DI MODO L'ABBIANO EDUCATA I SUOI GENITORI!
ARIA!
SIGNORA...
TAP TAP TAP
...

PLUSH
SIGH!
FARÒ TUTTO IL POSSIBILE... IN QUALCHE MODO...
SCUSAMI, HOTARU...
DOMANI PARLERÒ COL PAPÀ DI KENTA...
COL SUO PAPÀ...
RUSTLE
PAPÀ...?
RUSTLE RUSTLE RUSTLE

PAPÀ!
EHM...
COSA STAVI FACENDO LÌ?!
FLIP
...T-TI HO PORTATO LE CIABATTINE IMBOTTITE E RISCALDATE...
EHI, TU!

COME TI SEI PERMESSA DI RACCONTARE TUTTO IN GIRO?!
THUMP
SKRUB SKRUB
MA IO NON HO...
...NON HO DETTO NULLA A NESSUNO!
MIKE
ALLORA COME FACEVA A SAPERLO?!
SKRUB SKRUB
SKRUB SKRUB
UH UH UH
QUEL-LA STRONZETTA DELLA TUA AMICA E' VENUTA A RIFERIRLO A MIA MADRE, IERI SERA!
MIKE
AHI!
NO...
RICORDA CHE E' SOLO COLPA TUA!
STUPIDA!
QUESTO FATTO MERITA UNA PUNIZIONE ESEMPLARE, NON TROVI, KEN?
GIÀ...
N-NOOO!

UH?
E TU CHI SEI?
DA DOVE VIENI, NANEROTTOLO?!
SENTIAMO... HAI QUALCOSA DA RIDIRE **ANCHE TU**, PER CASO?!
...?
NON PREOCCUPARTI... DA OGGI ANDRÀ DI NUOVO TUTTO BENE...
C-COSA...?!
SI PUÒ SAPERE CHI DIAVOLO SEI?!
WHUMP

SWISH

CO-
SA?!

QUEI TRE TEPPISTELLI...
...SONO STATI AGGREDITI DAL MANIACO DEL QUARTIERE!

DICE SUL SERIO, SIGNORA GOMI?!
MA CERTO! COME POTREI ESSERMI IN-VENTATA TUT-TO?!

E... C-COME STANNO, ORA...?
SEMBRA CHE NON RISCHINO QUALCOSA DI GRAVISSIMO...
...MA PARE CHE SIANO STATI COLPITI MOLTO FORTE!
CAPI-SCO...
AH?!
FLIP
UH?!
COSA SUCCEDE, SIGNORA GOMI...?
STA PER INIZIARE LA REPLICA DI PATTUMAN!
FLOP
DEVO TORNARE A CASA PER VEDERLO CON MIO FIGLIO!
TI SALUTO, KOTONO!
A-ARRIVE-DERCI...

SIGNORA GOMI...
...
SICURAMENTE E' STATO IL CIELO A PUNIRLI!
COMUNQUE, NON DEVI PREOCCUPARTI TROPPO PER QUEI BULLETTI...
CHE...?
OH!
EHI!
E' LEI!

A MENO CHE NON CI SIANO MOTIVI CHE TI LASCINO SUPPORRE LEGAMI TRA GLI EVENTI...
PATTUMAN, PATTUMAN, CON LA SCOPA E LA PALETTA...
UNA BRAVA PERSONA E MISTERIOSI ATTI DI VIOLENZA... NON SONO ELEMENTI FACILMENTE COLLEGABILI...
MA COSA...?

PATTUMAN, PATTUMAN, RIPULISCE IN TUTTA FRET-TA... LA SPORCIZIA DI TUTTA L'UMANITÀ!
...PATTUMAN, PATTUMAN, VINCERE LUI SA...

FRA I BRUTTI CEFFI LUI NON TREMERÀ, LA GIUSTIZIA SEMPRE AL SUO FIANCO RESTERÀ...
...E SENZA ALCUN TIMORE LUI COMBATTERÀ, PER PROTEGGERE I PIÙ DEBOLI SI SA! PATTUMAN, PATTUMAN, CON LA SCOPA E LA PALETTA...
PATTUMAN, PATTUMAN, VINCERE LUI SA... PATTUMAN, PATTUMAN, RIPULISCE IN TUTTA FRETTA... LA SPORCIZIA DI TUTTA L'UMANITÀ!

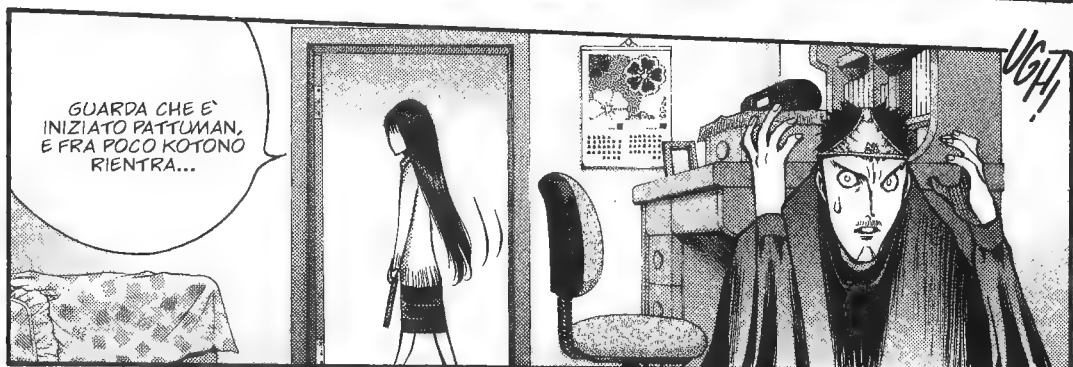
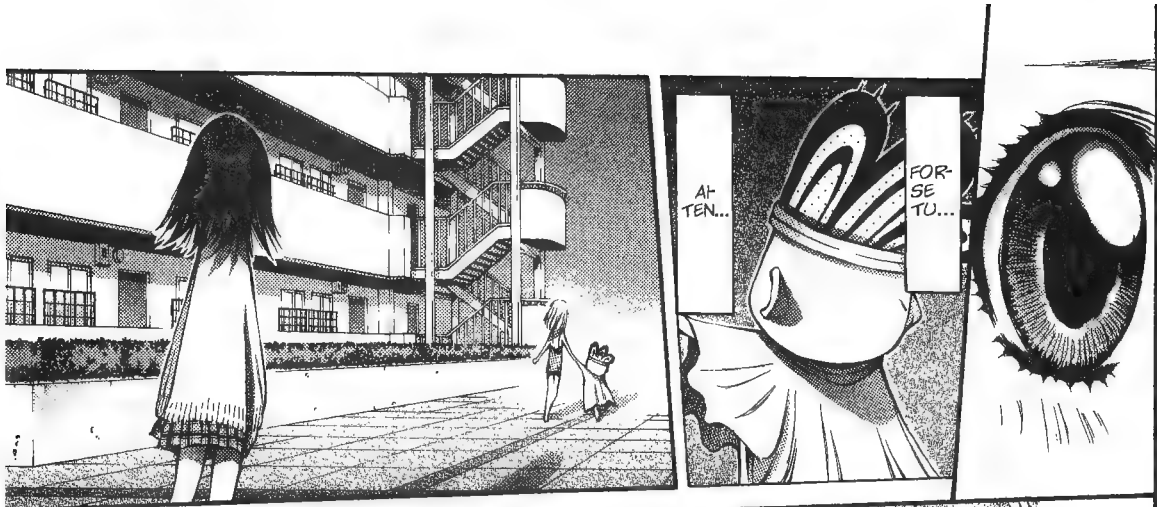
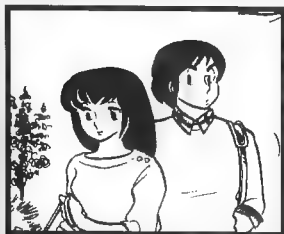
AI-
TEN...

FOR-
SE TU...

RICICLAGGIO

...SEI PRO-
PRIO COME
PATTUMAN...

...IL MIO
IDOLO?!

AITEN MYOO - CONTINUA SU KAPPA MAGAZINE 94!

forbidden planet
PlayStation
IL PIÙ GRANDE NEGOZIO DI FUMETTI DI ROMA
300mq DI ESPOSIZIONE
FUMETTI GADGETS
VIDEO MODELLISMO
SCI-FI CD POSTERS
ACTION FIGURES
VIA PINEROLO 11-13-15
Telefono: 06 70305702 Fax: 06 70391806
E-mail: infinity@mix.it 300mq Esposizione
(50 mt - METRO A - RE DI ROMA)
VIALE IPPOCRATE 13
Telefono Fax: 06 4402688
E-mail: nuvoleparlanti@mclink.it
(300 mt - METRO B - BOLOGNA)

NOVEMBRE 1999

I 5 MANGA PIÙ VENDUTI IN ITALIA

MILANO
1) Fan (Touch) # 5
2) Action (JoJo) # 73
3) Neverland (Maison Ikkoku) # 104
4) Slam Dunk # 47
5) Young (Lamù) # 66

BOLOGNA
1) Neverland (Maison Ikkoku) # 104
2) Fan (Touch) # 5
3) Young (Lamù) # 66
4) Action (JoJo) # 73
5) Starlight (Cat's Eye) # 86

ROMA
1) Neverland (Maison Ikkoku) # 104
2) Fan (Touch) # 5
3) Young (Lamù) # 66
4) Bastard!!
5) Starlight (Cat's Eye) # 86

I 5 VIDEO PIÙ VENDUTI IN ITALIA

MILANO
1) Cowboy BeBop # 2
2) Giant Robot # 7
3) Aika # 1
4) Saint Seiya The Movie
5) Final Fantasy # 2

BOLOGNA
1) Cowboy BeBop # 2
2) Time Bokan
3) Tecno Ninja Gatchaman # 1
4) Countdown # 1
5) Gakeen Magnetico Robot # 1

ROMA
1) Tecno Ninja Gatchaman # 1
2) Time Bokan
3) Countdown # 1
4) Nazca # 1
5) Giant Robot # 7

Dati raccolti presso:
La Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20100 Milano, tel. (02) 29513883
Fat's Dream, via Ercolani 3, 40122 Bologna, tel. (051) 550488
Fantasia, via Gino Nais 19, 00136 Roma, tel. (06) 39749003

Dove sta la fregatura?

Carissimo kappa boy MDG, come te la passi? Da parte mia, sono a dir poco sbalordito: che cosa sta succedendo al panorama televisivo nostrano? Vorrei premettere alle mie osservazioni un aneddoto, che sottolinea un mio precedente sbalordimento. Era il lontano 1997 quanto decisi di sfidare la giuria del premio Grinzane Cavour – il più rinomato concorso per giornalisti in erba di tutto il Piemonte – scrivendo un articolo di denuncia sulle censure perpetrate ai nostri amatissimi anime. Ero convinto di essere spacciato, anche perché il mio articolo era fuori misura massima. Invece, l'allora presidente della sezione Spettacolo, Gabriele Ferraris, illuminato giornalista de "La Stampa", decise di premiare il mio pezzo con le seguenti motivazioni: avevo messo in evidenza con un certo acume un serio problema di cui si discute poco, e avevo coraggiosamente messo in discussione una pratica comune che, fino ad allora, si attuava con estrema noncuranza. So benissimo di non meritarmi tutte queste lodi: senza la vostra 'guida' e senza quell'indimenticabile supporto per la mia crescita intellettuale che è stata **Kappa Magazine** (non sto esagerando!), non avrei mai scritto un simile articolo, non avrei mai vinto quel premio, e ora non sarei uno dei principali redattori di "Sushi", alle dipendenze di sua otakuità Federico Grassellini. Ma questa è un'altra storia. Perdona la mia digressione: ciò che volevo dirti è che, se già allora rimasi a dir poco sbalordito dalla mia vittoria, figurati in che condizioni posso trovarmi da pochi mesi a questa parte! Dopo il ritorno agli anime di mamma RAI con **Sei in arresto!**, quasi in contemporanea Italia 1 e TMC ci propongono due anime con quasi tutti i nomi rigorosamente in giapponese! Ma analizziamo i due casi separatamente, perché presentano qualche differenza. Su TMC stanno trasmettendo il godibilissimo **B't X**: titolo inalterato, sigla abbastanza piacevole (anche se un po' troppo ripetitiva), doppiaggio piuttosto decente (potevano però evitare di doppiare Aramis con una voce così smaccatamente femminile), e nomi quasi tutti originali (discutibile al riguardo la scelta di ribattezzare Hermes il buon Fou, ma almeno non si chiama Luigi). E veniamo a Italia 1, dove la sorpresa è stata persino maggiore: non solo il titolo è relativamente compatto (**Pesca la tua carta, Sakura**), ma è anche un simpatico modo di rendere in italiano l'originale **Cardcaptor Sakura**, senza stravolgerlo troppo. E poi, non solo i nomi sono rimasti quasi tutti in giapponese, ma sono addirittura pronunciati correttamente: non puoi neanche immaginarti quanto sia stato colpito nel sentire Cristina D'Avena dire chiaramente Sàkura, piuttosto che un Sakùra di lamunesca memoria! Ciliegina sulla torta, MTV trasmette in 'prima serata e mezzo' due nuovi anime: il mediocre **Cowboy BeBop** e l'eccelso **Golden Boy** (visto il tema cardine di quest'ultimo, non mi resta che esclamare «be', staremo a vedere»). Alla fine solo un dubbio mi rode il fegato: si può sapere dove sta la fregatura? Eternamente vostro, **Raffaele Ventrice**

*Stiamo crescendo, valiamo di più (almeno economicamente) e devono iniziare a sentirci. Comunque sia, delle quattro novità preferisco quel **Cowboy BeBop** che tu tanto bistratti. Guardalo meglio, è geniale!*

Apriamo un sito su Katsura?

Carissimi Kappa boys, mi chiamo Enrico e vi scrivo da Cagliari perché ho bisogno del vostro aiuto: ho notato che, a differenza di altri autori come Shirow o Toriyama, Katsura è stato un po' snobbato dall'universo di Internet, e ho deciso (dato che è il mio autore preferito) di preparare un sito su di lui. Qui sorge il problema, dato che io posso occuparmi del codice di programmazione, ma ho accesso (tramite scansione) a una ridotta quantità di immagini. E sarei costretto a improvvisare recensioni e articoli da inserire nel sito. Per risolvere questo problema mi serve assolutamente il vostro intervento: vi sarei estremamente grato se poteste spedirmi (possibilmente tramite e-mail) qualunque cosa riguardi questo grandissimo autore (disegni, foto, interviste, curiosità, ecc...) e magari qualche articolo su di lui, qualche recensione dei suoi lavori. Facendovi i doverosi complimenti per il vostro magnifico lavoro (vi seguo dal primo numero di **Kappa Magazine**) e in attesa di un gradito (e possibilmente rapido) riscontro, vi ringrazio e vi saluto. **KKK antani@tiscalinet.it**

*Il riscontro è stato tutt'altro che rapido, ma alla fine il tuo appello è stato raccolto. Purtroppo non abbiamo, né conserviamo immagini in digitale, ma qualche amico all'ascolto saprà certo come aiutarti. Per quanto riguarda articoli e recensioni, puoi trascrivere quelli che noi Kappa boys pubblichiamo puntualmente su **Kappa Magazine** o **Express**: l'importante è che tu non operi tagli o cambiamenti, che tu inserisca la firma dell'autore e che tu citi la rivista da cui hai preso l'articolo o la recensione!*

Video Girl Ai! Rough! Ristampa!

Buongiorno a tutti voi, desidero farVi i miei più sentiti complimenti e ringraziarVi per le pubblicazioni da Voi curate, essendo io un lettore di **Lamù**, **Maison Ikkoku**, **Touch**, **Patlabor**, **Point Break** e **Storie di Kappa** (saltuariamente). Desidero avere alcuni chiarimenti in merito a dubbi miei e di alcuni amici con i quali abitualmente disquisisco di fumetti. In particolare Vi sarei grato se poteste chiarirmi le idee rispetto alla possibilita' di vedere pubblicate sulle Vostre testate le riedizioni (o le ristampe) di **Video Girl Ai** (e **Len**) e di **Rough**. Questo argomento di conversazione è diventato un cruccio... RingraziandoVi anticipatamente, porgo cordiali saluti e gli auguri per un sereno Natale e un felice Anno Nuovo. **Alberto Fiorentini**

*Accipicchia, che formale! Qui in redazione è obbligatorio darsi del 'tu', quindi dovrai adeguarti immediatamente! A febbraio inizia la ristampa di **Video Girl Ai** (a cui seguirà anche **Len**), mentre gli arretrati di **Rough** sono ancora disponibili presso **Orion Distribuzioni**, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG).*

Massimiliano De Giovanni

Mi chiamo Elisa, vorrei mettermi in contatto con i due ragazzi che hanno scritto la mail (K90-A), ma l'indirizzo che hanno lasciato risulta inesistente. Vi prego, pubblicate il mio indirizzo, in modo che possano contattarmi... Please! RINA35@FREEMAIL.IT

TUTTO EBBE INIZIO QUANDO TI CONOBBI...

...E PRESE A CRESCERE DAL MOMENTO IN CUI MI DIMENTICASTI...

SE NON TI RICOR-DERAI DI ME...

...TUT-
TO FI-
NIRÀ.
OH, MIA DEA!
di Kosuke Fujishima
ANOMALIA

PERCIÒ...
...RICORDATI DI ME!

MORISATO!
...

POSSO CHIEDERVI DI NON PORTARE VOSTRO FIGLIO SUL POSTO DI LAVORO?
S-SÌ?
NOSTRO... FIGLIO?
TU... CREDI CHE LO SIA?
CERTO CHE NO!

BUONGIORNO! PIACERE DI CONOSCERLA...
...BELLISSIMA SIGNORINA!
BE', CHE C'È? IN REALTÀ TI LUSINGA, NON È COSÌ?
E ALLORA SMETTILA DI DIRE COSE DEL GENERE!
DICE SUL SERIO?
C-CHE SORRISO INNOCENTE...
UGH!

POTREI SOLO RIMANERE UN PO' AD ASSISTERE AL SUO LAVORO?
NON LA DISTURBERÒ, VEDRÀ...
ANCHE SE HAI UN DEBOLE PER I GATTI E I BAMBINI...
RATTLE
NON VA BENE, CHIHIRO!
S-SCUSA... LO FARÒ ANDARE SUBITO VIA...
DEVO ASSUMERE UN ATTEGGIAMENTO DECISO!
RUB
SE MI FACESSI VEDERE TROPPO INDULGENTE, DAREI IL CATTIVO ESEMPIO AI MIEI DIPENDENTI!
...QUESTO È PUR SEMPRE UN POSTO DI LAVORO!

FA' COME SE FOSSI A CASA TUA!
OH, NON PREOC-CUPARTI!

MA CHE...?
LA RIN-GRAZIO!

AH AH AH AH AH AH!

SI, PROPRIO COSI! SEI BRAVISSIMO!

LA RINGRA-
ZIO MOLTO!
DAVVERO NON CONOSCI QUEL BAMBINO?
SE L'AVESSI GIÀ INCONTRATO, MI SAREI SICURAMENTE RICORDATA DI LUI...
GIURO.

E SE FOSSE VENUTO... MMM... DA DOVE VIVI **TU**?
GIÀ...
CI AVEVO PENSATO, MA NON PERCEPISCO ALCUNA FORMA D'ENERGIA PROVENIRE DA LUI...

ALLORA FORSE APPARTIENE ALLA **STIRPE DEMONIACA!**
NON CREDO... LO PERCEPIREI COMUNQUE...

COMUNQUE SIA, C'È UN'ATMOSFERA TALMENTE CAOTICA CHE NON RIESCO A CONCENTRARMI SU NULLA...

CNIK
AH!
AAAH!
WRAAAAA
NON PERDERE LA CALMA! LASCIA LA FRIZIONE!
NON CI RIESCO!
WROOWROO
ALLORA USA I FRENI PO-STERIORI!

FLAP

OH!

STAI BENE?!
SÌ...
SCUSAMI... NONOSTANTE FOSSI CON TE...
NO...

PER AVERLA FATTA PREOCCUPARE...
...SONO IO CHE DOVREI CHIEDERLE SCUSA.
...HO ANCHE DISTRUTTO LA MOTOCICLETTA...
INOLTRE...
HUFF
...NON DEVI PREOCCUPARTI PER UNA COSA DEL GENERE!
OH...
IN OGNI CASO, NON CREDO SIA DOTATO DI GRANDI POTERI...

SONO SICURO CHE ABBIA SORRISO, POCO PRIMA DI QUELL'IMPENNATA...
POSSIBILE CHE... L'ABBIA FATTO APPOSTA?!

WHIRLWIND

LAP TIME
0'37"82
+ 0'00"02
LAPS
1|3
BEST LAP
LAP TIME
0'37"82
1st
LAPS
1|3
BEST LAP

NON DOVREMMO LAVORARE?
MALEDIZIONE!
OH...

...FINO A CHE ORA E' APERTO IL NEGOZIO?
SIGNORINA...

COME? AHH... FINO ALLE OTTO...
BLINK

OH...
THE TEXAS COMPANY
TEXACO
PETROLEUM PRODUCTS

FINISH!
YOU WIN!
OH, NO!
YOU LOSE

MI SCUSI PER AVERLA DISTRATTA...
PORCA MISERIA!
NON HO VINTO NEMMENO UNA VOLTA...

NO, HAI FATTO BENE! PER OGGI POSSIAMO CHIUDERE!

AH, SÌ?
MA... MANCANO ANCORA DIECI MINUTI, SENPAI!
ULTRA BIKE 5

QUI È IL MIO OROLOGIO A DETTAR LEG-GE!
HO CAPITO! SCUSA, SCU-SA!

STRANO... L'AVEVO REGO-LATO PROPRIO IERI...
BENE!
GRAZIE, BELLDANDY! PER OGGI È FINITA!
IL TUO SARÀ RIMASTO INDIETRO, MORISATO!

VORRÀ DI-RE CHE LO REGOLERÒ UN'ALTRA VOLTA...
BIP
BIP

MA...?
DOV'E' FINITO...?

TI VA DI MANGIARE QUALCOSA CON ME, PRIMA DI ANDARE VIA?

CLICK

PARE PROPRIO DI SÌ...
CHE SIA TORNATO A CASA DA SOLO...?

M-MA IO...
VEDI DI PORTARLO DI NUOVO CON TE!

EHI, DI' UN PO'... COME SI CHIAMA?
GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON POSSO CERTO DIRLE CHE **NON CONOSCO** QUEL BAMBINO!

TI STO CHIEDENDO IL **NOME** DI QUEL BAMBINO!
COME?

E ADESSO?!

AH... EHM... S-SI CHIAMA... UH... **TAKEHIRO**...
MMM... UN NOME MOLTO **TRADIZIONALE**...
UGH...

CASPITA... È STATA PROPRIO UNA GIORNATA STRANA...

AH, GIÀ!

A CASA È TUTTO BUIO!

MI ERO DIMENTICATO CHE URD E SKULD SONO ANDATE VIA...

BLINK

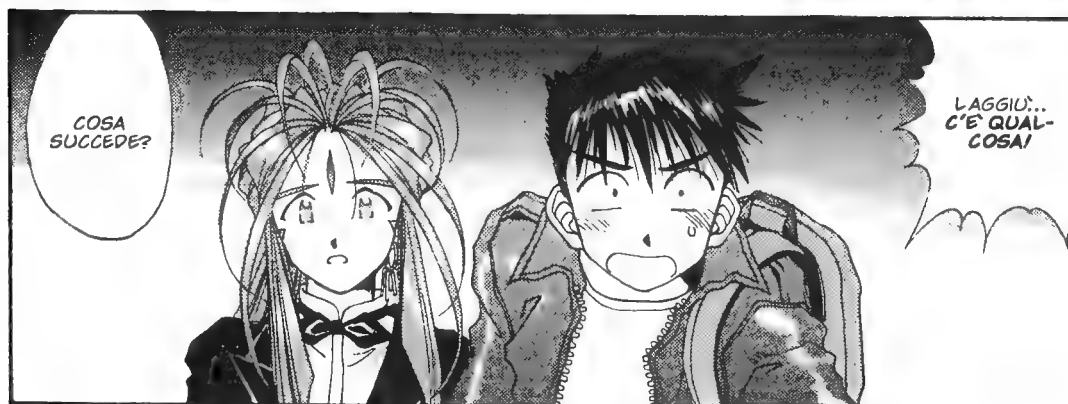
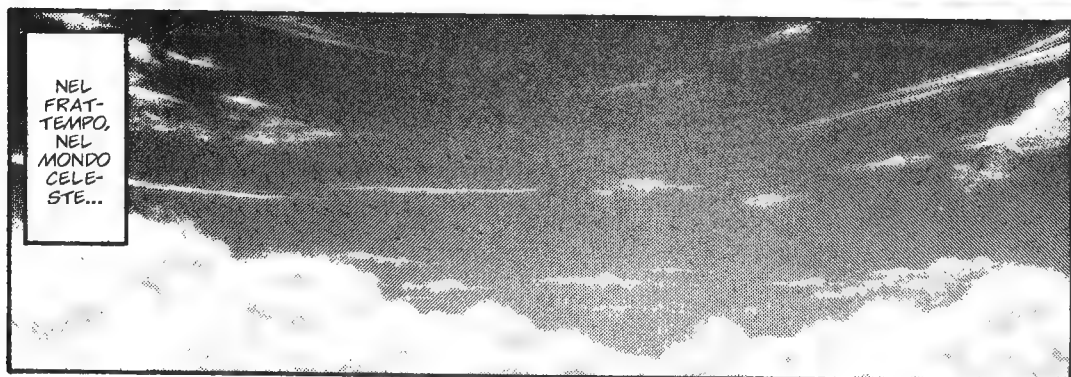
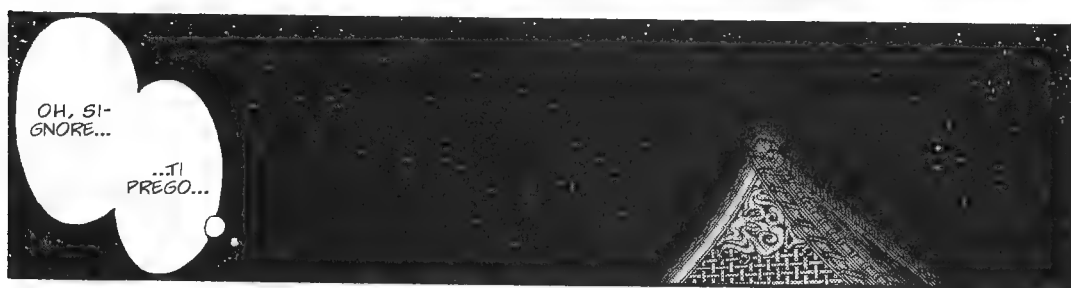
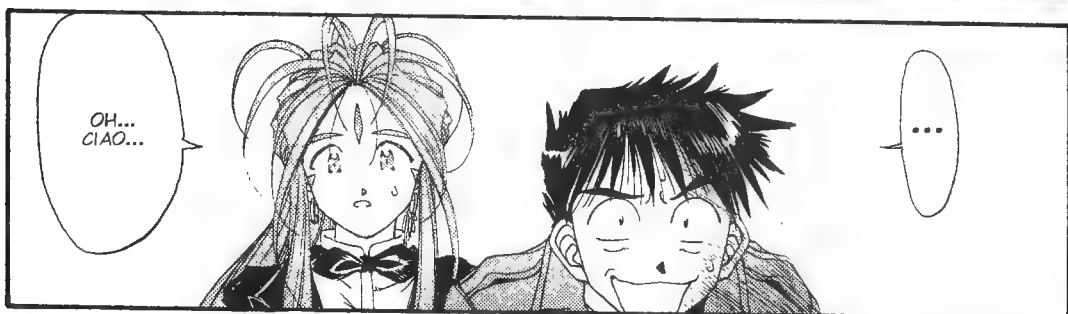
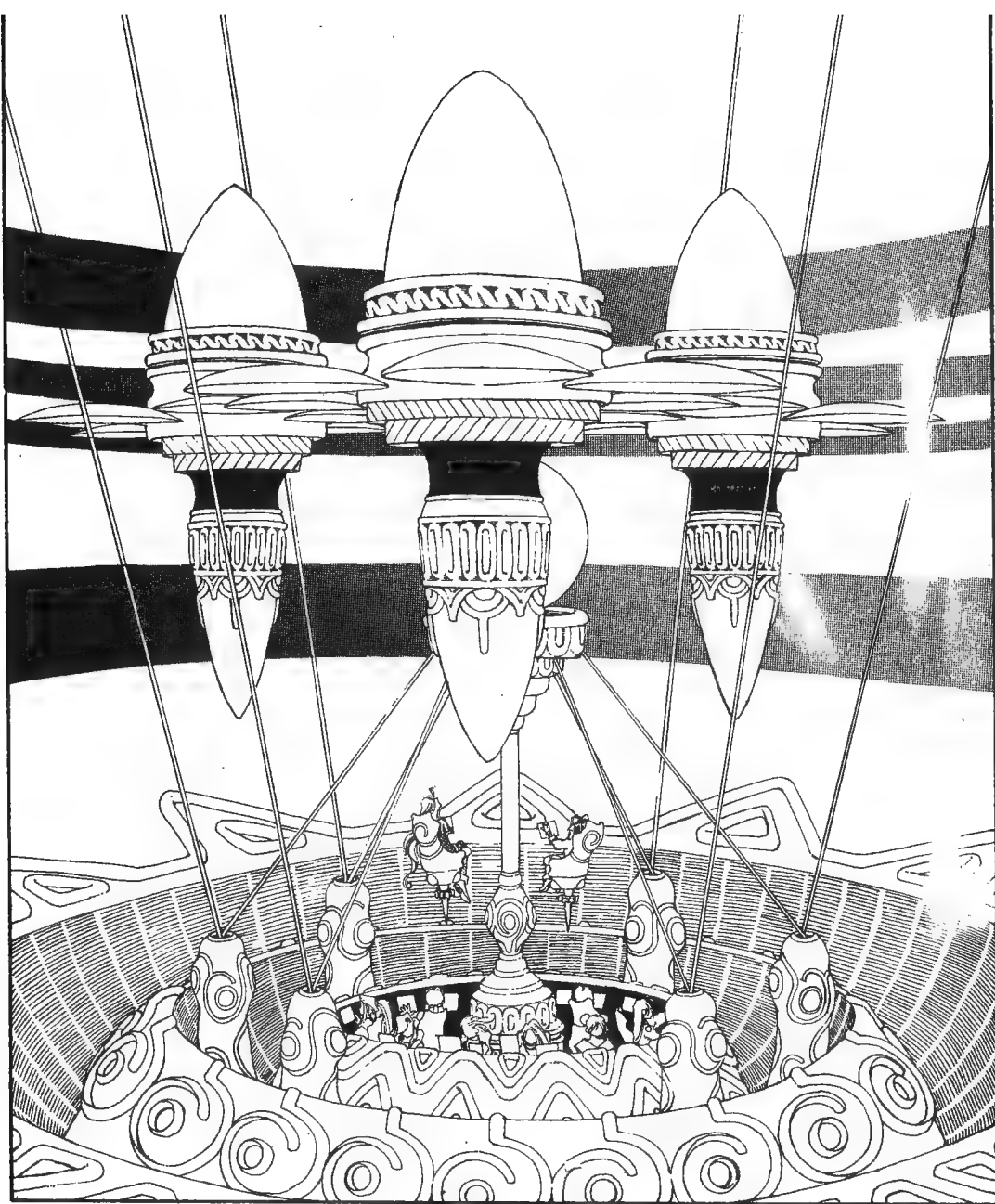
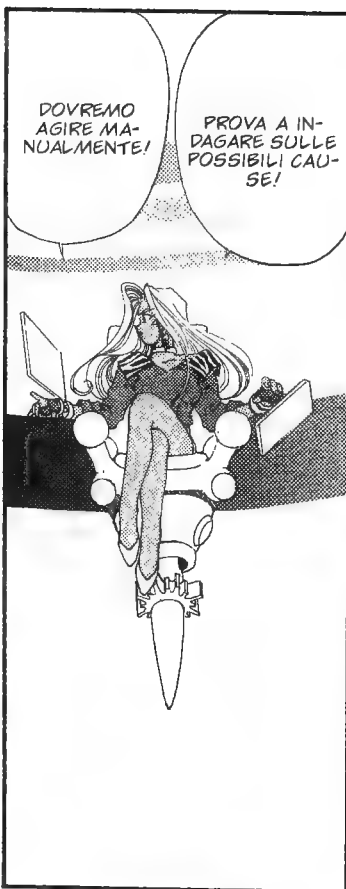
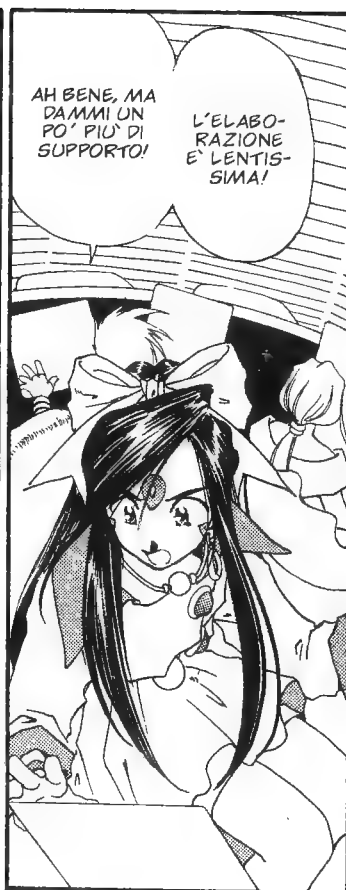
GASP

BENTORNATI...

...
OH... CIAO...

OH, SI-GNORE...
...TI PREGO...

NEL FRAT-TEMPO, NEL MONDO CELE-STE...

E` STRANO...
L'ASSE DEL TEMPO SI STA SPOSTANDO GRADUALMENTE...

PARE CHE LO STABILIZZATORE AUTOMATICO NON RIESCA A ENTRARE IN AZIONE...
DOVREMO AGIRE MANUALMENTE!
PROVA A INDAGARE SULLE POSSIBILI CAUSE!
AH BENE, MA DAMMI UN PO' PIU` DI SUPPORTO!
L'ELABORAZIONE E` LENTISSIMA!
DOVE DIAVOLO SI E` ANDATA A CACCIARE QUELLA PEITHO...
...IN UN MOMENTO DEL GENERE?!

...

...

TIC TAC

...
BLING
BLING
BE'?
NON RIESCI A METTERTI IN CONTATTO CON LORO?

EPPURE STAMATTINA...
GIÀ!
TEORICAMENTE, È **IMPOSSIBILE** NON RIUSCIRE A PRENDERE LA LINEA...
PENSAVO CHE QUELLI DEL MONDO CELESTE POTESSERO CAPIRCI QUALCOSA...
CHE COSA DOVETE CAPIRE?
OH!
BONG
BONG
BONG
BONG
BONG
BONG

BONG BONG BONG BONG BONG BONG
E` GIÀ COSI` TARDI?!
I... I BAMBINI DOVREBBERO ESSERE A LETTO!

E` STRANO...
...PROVA A GUARDARE IL TUO OROLOGIO...

UH?
OH, BE', NON IMPORTA! SONO STANCO, QUINDI CREDO CHE ANDRO` A DORMIRE LO STESSO!

MA CHE...?!
9:32 28
20 BAR
G-SHOCK

COSA?!

AH, GIA'!
?

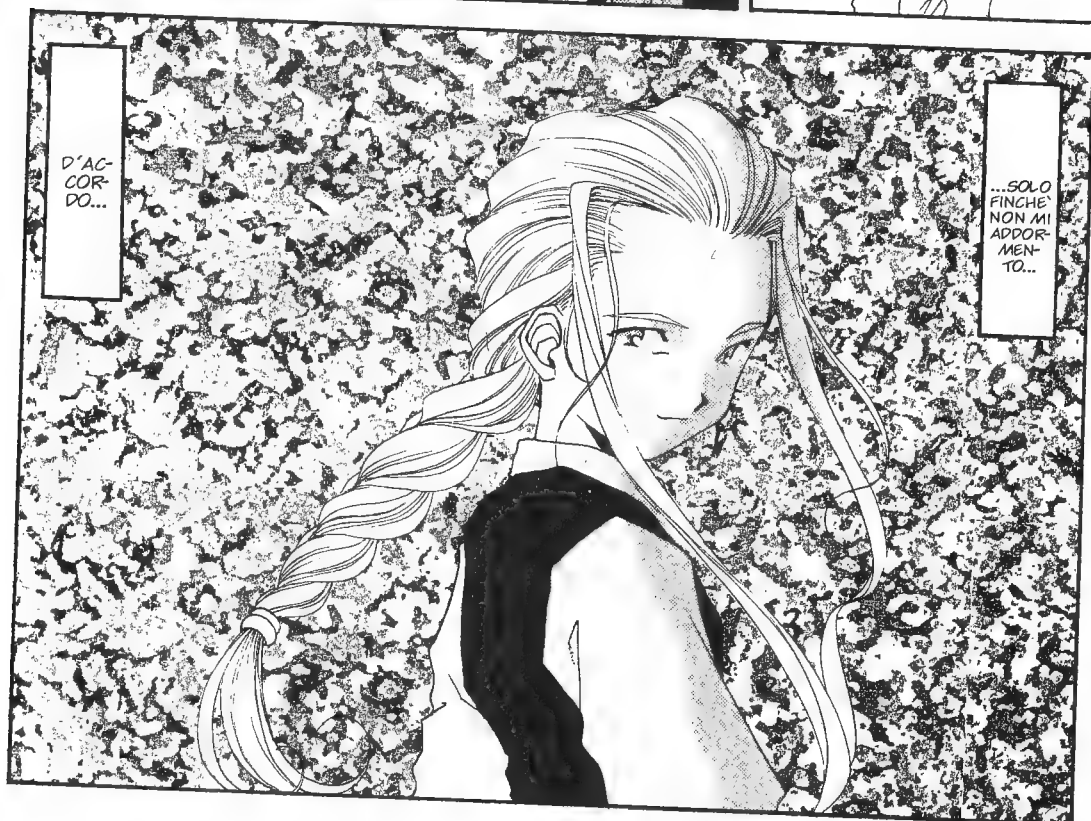
...POTRESTI DORMIRE CON ME?
BELLDANDY...

NON L'HO CHIESTO A TE!
...VEDIAMO DI **NON** E-SAGERARE!
SENTI UN PO', TU...

NON VUOI, BELLDANDY?

E VA BENE...

...MA SOLO FINCHE` NON TI ADDORMENTI...

BE'... S-SE BELLDANDY E` D'ACCORDO...

D'ACCORDO...

...SOLO FINCHE` NON MI ADDORMENTO...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

LONDON SUSHI 2

OTTOGABOS

DOPO UNA SETTIMANA DI DURO LAVORO ALL'UMAI MON YA*, SIAMO SICURI DI AVER CAPITO TUTTO DELLA CUCINA GIAPPO...

RIGHT NOW HONEY... VI ASPETTIAMO ALLE 8 P. M.

COSI' METTIAMO SUBITO ALLA PROVA LA NOSTRA SCIENZA INFUSA INVITANDO A CENA DUE RAGAZZE (WOW!) PROPRIO NEL NOSTRO GIORNO DI RIPOSO.

PIETRO.

EHM... FACCIAMO ALLE 8 E MEZZA...

ZAK

PAOLO!

ORE 17:30

* E' IL RISTORANTE DOVE LAVORANO PIETRO E PAOLO, LETTERALMENTE 'DOVE SI MANGIA BENE'

MACCHE'!... PRIMA ARRIVANO E MEGLIO E'... DEL RESTO CHE CI VUOLE A FARE IL SUSHI...? SIAMO MEGLIO DI QUELLA CAROGNA DEL CUOCO PANEROTO!

BUONO!

DAI, FACCIAMO COME QUELLI DI KITCHEN SU MTV, CHE RACCONTANO LA RICETTA!

GIA'... VISTO CHE LA NOSTRA E' PROPRIO LA RUBRICA DI CUCINA DI KAPPA...

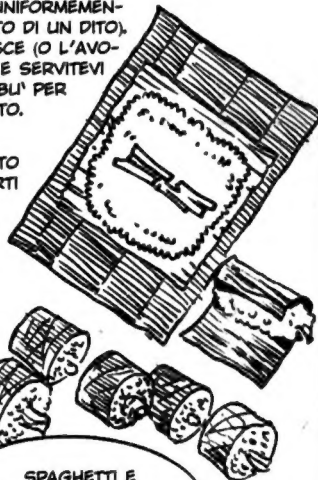
CHEF

ZAK ZAK!

ORE 18:02

INGREDIENTI PER IL SUSHI (4 PERSONE)

I SUSHI SONO PIU' O MENO DELLE POLPETTINE DI RISO AVVOLTE IN ALGA E FARCITE DI COSE BUONE!

PLOP
PLOP
1 DOPO AVER BEN LAVATO IL RISO, FATELO BOLLIRE A FUOCO DOLCE FINO ALL'ASSORBIMENTO DELL'ACQUA (EVITATE LE PAPPETTE).
2 MESCOLARE L'ACETO, LO ZUCCHERO E IL SALE, FACENDO BEN SCIOGLIERE IL TUTTO. TRASFERITE IL RISO IN UNA TERRINA E VERSATE L'EMULSIONE. FATELO IN DUE PERCHE' IL RISO DEV'ESSERE CONTEMPORANEAMENTE VENTILATO.
WAMP WAMP
TAPTAP
3 LAVATEVI LE MANI, PRENDETE UN PO' DI RISO E MODELLATELO CON LEGGERI COLPETTI DELLE DITA.
4 AIUTANDOVI CON UN DITO, SPALMATE UN PO' DI WASABI (SALSA DI RAFANO) SIA SUL RISO SIA SUL LATO INFERIORE DEL PEZZO DI PESCE, CHE ANDRETE A DISPORRE SULLA POLPETTINA.
5 SE VOLETE I CILINDRETTI DI SUSHI, INVECE, DISPONETE IL RISO SULL'ALGA (NORI) E DISTRIBUITELO UNIFORMEMENTE (CHE NON SIA PIU' ALTO DI UN DITO). DISPONETE QUINDI IL PESCE (O L'AVOGADO, O IL CETRIOLO...) E SERVITEVI DELLA STUOIA DI BAMBU' PER AVVOLGERE IL TUTTO.
6 IL CILINDRO OTTENUTO SARA' DIVISO IN PARTI PIU' PICCOLE E PIU' FACILI DA MANGIARE.
SUSHI DEI GEMELLI CARBONE
PLOT
FACEVA SCHIFO... UN DISASTRO E ADESSO COSA FACCIAMO PER LE RAGAZZE?
SPAGHETTI E PESTO IN BARATTOLO... NON CI RESTA CHE UNA SOLUZIONE!...
ALLORA IN CAMBIO DI QUESTO MIO GRANDE FAVORE... FARETE DOPPIO TURNO IN CUCINA E MI INSEGNERETE A FARE LE ROVESCIATE ALLA DEL PIERO!
BUONISSIMO... CHE BRAVI!
CINDY (CHE PIACE A PAOLO)
ITADAKIMASU*!
INSEGNATECI LA RICETTA!
TRILLY (CHE PIACE A PIETRO)
* BUON APPETITO!
LE RICETTE CONTINUANO A MARZO, NEL NUMERO 93 DI KAPPA MAGAZINE. IMPAREREMO A CUCINARE INSIEME ALTRE SPECIALITA' DI SUSHI!

Yes!
come on
yes, hot!
don't
yes!
ooohhh...

gennaio

i'm coming!

YAMATO DVD VIDEO™

DUE CLASSICI
NEL FORMATO DEL TERZO MILLENNIO

LUPIN III
LA PRIMA SERIE

LA PRIMA
VERSIONE ITALIANA.
L'INTEGRALE.

VERSIONE ITALIANA
ORIGINALE.
L'INIMITABILE.

© Monkey Punch - TMS-K. All rights reserved. Released by Yamato S.r.l. under License.

© Riyoko Ikeda - TMS-K. All rights reserved. Released by Yamato S.r.l. under License.

LUPIN III
SERIE COMPLETA IN 5 DVD
L. 49.900 CIASCUNO
PRIMA USCITA DICEMBRE 1999

LADY OSCAR
SERIE COMPLETA IN 8 DVD
L. 49.900 CIASCUNO
PRIMA USCITA PRIMAVERA 2000

PER ULTERIORI INFORMAZIONI: YAMATO VIDEO, TEL. 02-2940.9679